熱い闘いを思い出せ！ 闘劇'09 FINAL映像収録号！

平成22年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第11巻 第1号 通巻116号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE

アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2010 January No.116

特別価格 1,150yen

[特別付録]DVD



◎あの闘いが蘇る！
珠玉の試合映像を手に入れろ！
世界最大の格闘ゲーム大会 闘劇'09FINALの激熱映像を毎号2タイトル収録！

◎個性溢れる12キャラによる
壮絶な生存競争に決着が！

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

どのキャラも強烈な個性を持っている『ブレイブルー』。レイチェル、アラクネ、ニュー3強の争いはやや意外な展開に。食物連鎖をも覆す妙技をとくと見よ！

◎心の強さを力に換えて……
一触即発の試合展開を熟視せよ！

Fate/unlimited codes フェイト/アンリミテッドコード

すべてのキャラが強力な連続技を持つミスの許されない本作。自らが選んだキャラ、積み重ねてきた修練を信じた男たちが放つ一撃を、その目に刻み込め！



◎"変化"への対応を徹底サポート!!

[BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT] 開幕ダッシュガイド

特集1: 格ゲー特集

◎稼働序盤、これでもう迷わない！
シャイニング・フォース クロス
武器&スキル徹底詳細

◎ついに詳細が明らかに！
アルカナハート3
システム&キャラクター最新情報

◎強襲兵装特濃攻略&新マップ詳解！
ボーダーブレイク 最新情報

特集2: カードゲーム特集

◎全カードリスト公開！
[楽しむ秘訣を徹底攻略！
LORD of VERMILION II]

特集3: データを集結!!

◎フレームデータでさらなる高みを目指せ！
[Virtua Fighter5 R]
データ集・第三弾
(鷹嵐／ウルフ／リオン／ブラッド／ブレイズ)

◎小説版"とらドラ!"のイラストで大人気
『ヤス』先生入魂の描き下ろし萌え絵!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

◎好評につき増ページ！"ウメハラの考え"を二倍お届け!!
ウメハラコラム・道

◎杏野はるな×女性ゲームプレイヤー対談！
第三回目は女性アーケードゲームライター『閃屋』さん
杏野はるなの
Lady's Gamecenter

◎漫画で社会科見学!?
ばみゅーだとらいあんぐる！
ロングインタビュー〜！
いまさら人に聞けないブレイブルーのひみつ！



PSP
PlayStation Portable
エックス
Xを超えた!
ダブルエックス
XXの
衝撃!
METAL SLUG
DOUBLE X
XX
TM
シリーズ最新作
ダブルエックス
"メタルスラッグXX" PSP® から発進!
2009年12月23日(水)発売予定 価格 5,040円(税込)
CERO B 12才以上対象
※画面はハメコミ合成です。
メタスラ名物
一文字百太郎のパンツ
THIS ONE
予約特典
捕虜の名を借りた凄腕潜入工作員
「一文字百太郎」愛用の
トランクスです!


XBOX 360
ONLY ON XBOX 360
XBOX LIVE
いざ逝かん、新たなる修羅の道を
侍魂 閃
SAMURAI SPIRITS™
3D剣戟格闘「サムライスピリッツ閃」、Xbox 360®に見参!!
予約特典
鈴姫の父の形見 宝剣バスタードソード
予約された方に、ヒロイン使用の剣を模した
【金属製ペーパーナイフ】をプレゼント!
※写真の剣はイメージです。実際の特典物とは異なります
※特典物は数に限りがございます。
2009年12月10日(木)発売予定 価格7,140円(税込)
CERO B 12才以上対象


PSP
PlayStation Portable
更に楽しく！更にカオスに!?
ハイテンションバトル
第2弾登場!!
NEW
北条 悟史
NEW
田無 美代子
NEW
小此木
ひぐらしデイブレイク Portable
MEGA EDITION
好評発売中
限定BOX
【悟史・詩音・魅音】
ディフォルメフィギュア
【お楽しみ!】ドラマCD
※ 画像は制作中のものです。※数に限りがございます。店頭にてご確認下さい。※ 内容は変更になる場合がございます。予めご了承下さい。
新規キャラクター 3名追加！
新たな物語！＆ストーリーモードがパワーアップ！
新規 コスチューム 多数追加！
新規 フルアニメーションOP制作！
「データインストール」に対応！
より遊びやすく快適に！戦闘パート調整！
※メモリースティックに312MB以上の空き容量が必要です。
“プレイステーションポータブル” 専用ソフト 3Dタッグ格闘アクション
限定BOX 8,800円（税込9,240円） 通常版 5,800円（税込6,090円）
© 竜騎士07・07th Expansion／黄昏フロンティア／Alchemist 発売元：加賀クリエイト株式会社
“PS”および“PSP”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※画面は開発中のものです。
「ひぐらしのなく頃に」公式サイト
http://higu.biz
CERO B 12才以上対象
Alchemist
株式会社アルケミスト 〒135-0047東京都江東区富岡1-12-8 アサヒビル301号
TEL03-5646-7504 FAX03-5646-7503 http://www.alchemist-net.co.jp/

CONTENTS —目次— ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)



2010 JANUARY No.116

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
Illustration by 加藤 勇樹
©ARC SYSTEM WORKS

特集1 "変化"への対応を徹底サポート!!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT 開幕ダッシュガイド

特集2 全カードリスト公開!

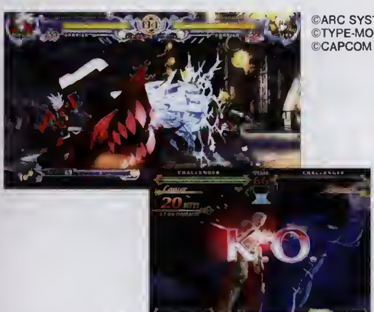
楽しむ秘訣を徹底攻略! LORD of VERMILION Ⅱ

特集3 フレームデータでさらなる高みを目指せ!

Virtua Fighter5 R VERSION C Data List -Gray Note- Part3(フレームデータ集)

特別付録 DVD映像

闘劇スペシャル 第三弾!!
BLAZBLUE & Fate/unlimited codes



©ARC SYSTEM WORKS
©TYPE-MOON 2004-2008 ©EIGHTING 2008 ©cavia 2008
©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、アンケートに記載する番号です。

AD

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



応募締切 2009年12月28日(月)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1 BLAZBLUE ドラマCD『ぶるどら りべるつぅ』(ティームエンタテインメント提供)**2名様**
2 BLAZBLUE ドラマCD『ぶるどら りべるつぅ』出演声優寄せ書き色紙(ティームエンタテインメント提供)**2名様**
3 BLAZBLUE SONG ACCORD #1 with CONINUUM SHIFT(ティームエンタテインメント提供)**2名様**
4 BLAZBLUE ドラマCD『ぶるどら りべるつぅ』&BLAZBLUE SONG ACCORD #1 with CONINUUM SHIFTポスター(ティームエンタテインメント提供)**5名様**
5 アルカナハート3 シャルラッハロート役・松岡 由貴さんサイン色紙(エクサム提供)**2名様**
6 『デモンブライド』キャラクターソングCD『That's my way/Daylight Moon ver.ミカエル』(ダイスネットワークス提供)**5名様**
7 NEOGEO オンラインコレクションコンプリートBOX 上巻(SNKプレイモア提供)**1名**
8 NEOGEO オンラインコレクションコンプリートBOX 下巻(SNKプレイモア提供)**1名**
9 サムライスピリッツ閃(Xbox360版)(SNKプレイモア提供)**3名**
10 動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS(PSP版)(バンダイナムコゲームス提供)**1名**
11 ダライアスバースト(PSP版)(タイトー提供)**5名**
12 ぷよぷよ7(Wii版)(セガ提供)**2名**
13 鉄拳6 サウンドトラック(スーパースィープ提供)**1名**
14 THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 03 日高愛(水谷絵理)(コロムビアミュージックエンタテインメント提供)**1名**
15 ケイブ スタッフTシャツ(ケイブ提供)**3名**
16 旋光の輪舞DUO キーホルダー6体～G.S.O+S.S.S～(グレフ提供)**1名**※詳細はP49を参照。
17 beatmania ⅡDX 16 EMPRESS+PREMIUM BEST(コナミデジタルエンタテインメント提供)**1名**
18 ヤス先生描き下ろし サイン色紙(編集部提供)**1名** ※詳細はP74を参照。
19 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)**2枚セット5名**
20 ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)**2枚セット5名**
21 ニンテンドーDSi(編集部提供)**2名** ※色は選べません。
22 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)**2名** ※色は選べません。
23 特製図書カード(編集部提供)**10名** ※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY



“変化”への対応を徹底サポート!!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

開幕ダッシュガイド

前作から約1年、ついに『コンティニュアム・シフト』が稼働！　その名の通り“変化”を遂げた闘いにいち早く対応するべく、システム、キャラの両面から徹底的に攻略していくぞ!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2009年11月20日（稼働中）
- ■使用基板：TAITO Type X2

INDEX

多彩なゲームモードでさまざまな遊び方が可能!!

特殊ゲームモード解説

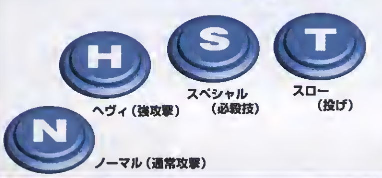
簡単操作で初心者にも安心!! ビギナーモード

複雑なコマンドを必要とせず、簡単な操作で派手なアクションが楽しめるのがこのモード。キャラ選択前のボタン配置選択時に、1P側ならレバーを右、2P側なら左に入れれば選択できるぞ。後述のスコアアタックやスパーリングでも選択可能だ。



ディストーションドライブだって簡単に出せる!　キャラの動きを存分に楽しもう。

ビギナーモードのボタン配置と特徴



- ●通常or強攻撃ボタン連打で連続技！
- ●レバー＋必殺技ボタンで必殺技！
- ●通常or強攻撃ボタン押しっぱなしでディストーションドライブ！
- ●通常or強攻撃ボタン両方押しっぱなしでアストラルヒート！

強敵を倒してハイスコアを目指せ!! スコアアタックモード

コイン投入後、AとBを押しながらスタートボタンを押せば選択可能。非常に手ごわいCPUを相手に、ハイスコアを目指すモードだ。全14戦で、終盤には特殊な性能のキャラが……。



単純にクリアするだけでも相当な難度。やりごたえは十分だ。

制限時間内なら練習し放題!! スパーリングモード

コイン投入後、CとDを押しながらスタートボタンを押せば選択可能。一定時間、選択した相手CPUキャラと対戦し続けられるので、練習するにはもってこいのモードだ。



強さも選択可能。連続技を練習したければ弱くするといい。

獅子神忍法爆裂欄外

●**技コマンド表の見方:**技名左の項目は、「特」は特殊技、「D」はドライブ能力、「必」は必殺技、「超」はディストーションドライブ、「A」はアストラルヒートを表します。　●**特殊表記の見方:**［ ］内はリボルバーアクションでのつなぎ、Ⓒ▶はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ▶はジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓡ▶はラピッドキャンセルでのつなぎ、{ }は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。



基礎を覚えて効率アップ!!

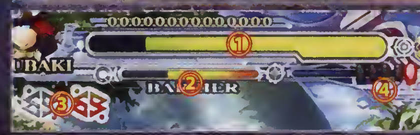
『CS(コンティニュアム・シフト)』システム基礎知識

「ブレイブルー」はシステムが多いゲームなので、どれを優先して覚えればいいか迷うことも少なくないはず。知識を付け、重要なシステムから効率良く覚えていこう。

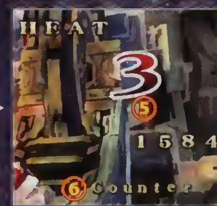
Text：パチ

画面の見方

①体力ゲージ／これがゼロになるとK.O.される。
②バリアゲージ／バリアガードを使うと少しずつ減少していき、使っていないときは時間とともに回復。使い切ってしまうとゲージが黒に変化し、防御力が低下するデンジャー状態となるので注意（バリアゲージが半分まで回復すると元に戻る）。
③ブレイクバーストアイコン／赤いアイコンの数だけブレイクバーストを使用可能。1ラウンド負けると灰色のアイコンが赤くなって使用可能となり、ブレイクバーストを使うと赤いアイコンが一つ消滅。アイコン自体は増えないので、1試合に使えるブレイクバーストは2回までだ。また、投げ技やディストーションドライブをくらった後などのブレイクバーストを使えない状況では、アイコンに×印が付く。
④ガードプライマー／特定の技をガードすると減少し、ゼロになるとガードブレイクが発生。最大値はキャラによって異なる（詳しくはP006を参照）。
⑤連続技表示／ヒット数に加え、その下に合計ダメージが表示される。詳しくは下記カコミを参照。
⑥各種メッセージ／カウンター、スローカウンターなど、発生したシステム情報を表示する。
⑦キャラ固有ゲージ／キャラ固有のシステムに対応した特殊ゲージ。普段は表示されておらず、特定の技を使ったときのみ表示されるものもある。
⑧ヒートゲージ／ディストーションドライブ、ラピッドキャンセル、カウンターアサルトなどに使用。



▲画面上部



画面中部▶

▼画面下部



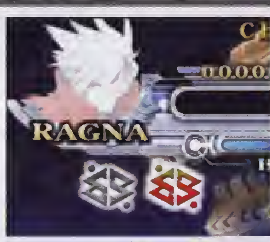
基本ゲームシステム一覧

システム	通常	ビギナー	解説	重要度
投げ	BC同時押し	投げボタン	レバー➡orニュートラルで前方に、⬅で後方に投げる（空中投げは1種類のみ）。投げ後はキャンセル必殺技などで追撃でき、ダメージは固定で補正の影響を受けない。	A
投げ抜け	投げられた瞬間にBC同時推し	投げられた瞬間に投げボタン	相手の投げから脱出し、五分の状態で仕切り直す。通常状態への投げは!マークが緑だが、やられ＆ガード状態への投げは!マークが紫で投げ抜け受付時間が長い。	B
リボルバーアクション	特定の順番で通常技を入力	通常or強攻撃ボタン連打（特定のルートのみ）	通常技の硬直をほかの通常技でキャンセルする。キャラごとに出せるルートが異なり、連続技にならないものや、ガードされると次の技を出せないルートもある。	A
ディストーションドライブ	特定のコマンドを入力	通常or強攻撃ボタン押しっぱなし	必殺技の上位に当たる技で、ヒートゲージを50%消費。無敵時間があったり高威力だったりと全体的に高性能で、連続技に組み込むとブレイクバーストを使われない。	A
ラピッドキャンセル	打撃技を当てた瞬間にABC同時押し	使用不可能	ヒートゲージを50%消費して、技の硬直をキャンセルするシステム。攻撃を相手に当てれば（ガード含む）、一部の技を除きたとえ飛び道具でもキャンセルできる。	B
カウンターアサルト	ガード中に➡＋AB同時押し	使用不可能	ヒートゲージを50%消費して、ガード硬直状態から繰り出す反撃技。キャラごとに動作が違い、攻撃しないものある。なお、この技からの追撃では相手をK.O.できない。	C
ジャンプキャンセル	対応技を当てた瞬間にジャンプ入力	対応技を当てた瞬間にジャンプ入力	対応技の硬直をジャンプでキャンセルするシステムで、ハイジャンプでも可能。キャラによって対応技が異なり、中にはヒット時のみジャンプキャンセルできる技もある。	A
バリアガード	レバーガード方向＋AB同時押し	レバーガード方向（自動的に使用）	ケズリダメージを無効化し、空中ガード不能技をガードできる防御手段。バリアゲージを消費。ガードプライマーが残り一つのときは、ガードブレイクを防ぐ効果もある。	A
ブレイクバースト	ABCD同時押し	使用不可能	無敵時間のある打撃技で、ブレイクバーストアイコンを一つ消費。ガード硬直中ややられ状態でも出せるのが特徴。通常時とガード＆やられ中で性能が異なる。	B
ギリギリガード	攻撃が当たる直前にレバーガード方向	攻撃が当たる直前にレバーガード方向	成功するとキャラが白く発光し、ヒットバックが小さくなりガード硬直が大幅に軽減される上、ヒートゲージが3%強増加する。空中ギリギリガードは特に硬直時間が短い。	C
空中受身	空中のやられ中にAorBorC	空中のやられ中にAorBorC	空中のやられから復帰する。復帰直後には無敵時間があり、一定時間経過後に行動可能となる。レバー⬅、ニュートラル、レバー➡の3方向があるので使い分けよう。	A
緊急受身	ダウン直前orダウン中にAorBorC	ダウン直前orダウン中にAorBorC	その場で跳び上がりつつ起き上がる、動作中は無敵の復帰行動。一部の地面にたたき付けられる技をくらった後も使用可能。動作終了後を攻められやすいので注意。	A
特殊起き上がり	ダウン中に⬅or⬇or➡＋AorBorC	ダウン中に⬅or⬇or➡＋AorBorC	前転（➡）、後転（⬅）、その場起き上がり（⬇）の3種類あり、どれも動作途中にスキがある。その場起き上がりのみ、動作の後半を必殺技でキャンセルが可能だ。	B
よろけ回復	よろけダメージ中にAorBorC	よろけダメージ中にAorBorC	特定の攻撃で発生するよろけからの回復で、ボタンは1回押せばOK。回復モーション中は自動的に立ちガードするが、しゃがみガードはちゃんと入力する必要がある。	C

全キャラ使用可能で狙いどころも多く!!

アストラルヒート

アストラルヒートは一撃で相手を倒せる究極の必殺技。使用するには……、
①自分がマッチポイント（そのラウンドを取ると勝利）である
②相手の体力が35%以下である
③ヒートゲージを100%消費
④ブレイクバーストアイコンを一つ消費
以上四つの条件が必要だ。なお、ビギナーモードでは①～③を満たせば発動できる。

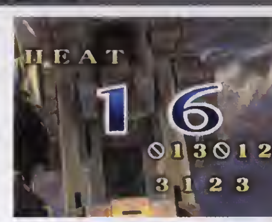


アストラルヒートが使える状態になると、体力ゲージ横の顔アイコンが明滅する。

連続技の調べに革命が!!

連続技表示

本作の連続技表示はヒット数とダメージに加え、相手が各種復帰動作で回避可能なつなぎがあると、その部分のヒット数が表示される。今までの格闘ゲームでは、一度連続技に失敗すると以降はどこが連続ヒットしていないか分からなかった。しかし、本作では失敗した部分が分かりやすい上、失敗後もつなぎのチェックができるので、研究がしやすくなっている。



失敗した部分のヒット数は⊘付きで三つまで表示され、古いものから順に消える。どこがつながってないか一目りょう然だ。

獅子神忍法 爆裂欄外

●システム補足：各種メッセージで表示されるNegative Warningは、バックステップなどの消極的な行動を続けると警告される表示。この後も消極的な行動を続けるネガティブ状態となり、通常の2倍のダメージを受けるようになる。なお、ネガティブ状態はバリアゲージ使い切り時のデンジャー状態と重複し、そのときは3倍のダメージを受けるようになる。



新システムを戦術に取り入れろ!

『CS』新システム活用術

コンティニュアム・シフト

キャラだけでなくゲームシステムも一新された本作。特に重要なシステムをピックアップして解説するぞ。前作と似て非なる部分が多いので、熟読してほしい。

Text：KYO

ガードプライマー

対応技を覚えて
ガードクラッシュを活用&警戒せよ!

基本的な仕組み

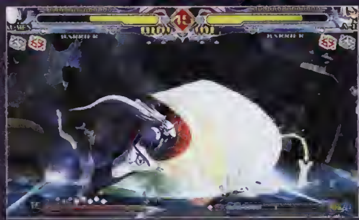
体力ゲージの下に複数のアイコンで表示されているガードプライマー。キャラによって最大値が違い、特定の技をガードするとアイコンが減少する。

下記のリストは、ガードプライマー減少技の一覧。多段技でもガードプライマーを減少させられるのは1回のみだが、1回で複数個のガードプライマーを減少させる技もあるので、チェックしておこう。

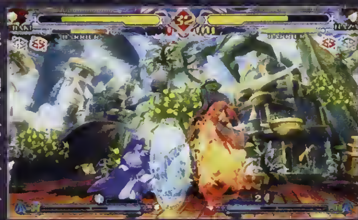
ガードプライマーがゼロになる直前の状態では、バリアガードでガードプライマーの減少を防げるが、その際はバリアゲージを約3分の1消費する。ガードプライマーを2個減少させる技は、残り2個の状態でバリアガードすると残り1個となるぞ。

ガードプライマーがゼロになると、ガードクラッシュが発生する。ガードクラッシュ中はブレイクバーストと投げ抜け以外の行動ができないため、打撃技から連続技を狙える。ただし、ダメージ補正が70%かかる点に注意しよう。

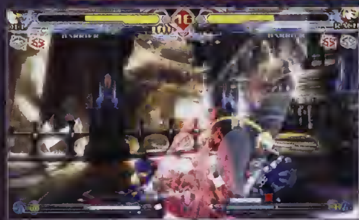
なお、空中でガードクラッシュさせた場合は壁バウンド後にダウンを誘発する。緊急受身はされないが、地上版より連続技を狙いにくいのが難点だ。



◀特定の技をガードさせるとガードプライマーが減少。技によっては複数減少する。



▶残り1個ならバリアガードで減少を防げる。2個以上の場合は防げないので注意。



◀ガードプライマーがゼロになるとガードクラッシュ。無防備な相手に連続技を決めろ!

ガードプライマーの回復

ガードプライマーは時間経過によって徐々に回復するが、回復速度は非常に遅く、1個回復するには約10秒かかる。また、技をくらったりガードした後は2秒間回復が停止するため、減少したガードプライマーを回復させるのは難しい。ガードクラッシュ後はガードプライマーが最大数まで回復するので、わざとガードクラッシュをするのもアリ。連続技を受けにくい空中ガードクラッシュを狙ってみよう。

ガードプライマーの初期値(最大値)

キャラ名	個数	キャラ名	個数
ラグナ	5	バング	6
ジン	5	ライチ	5
ノエル	4	カルル	4
テイガー	10	ハクメン	6
タオカカ	4	ラムダ	5
レイチェル	4	ツバキ	5
アラクネ	5	ハザマ	4

ガードプライマーを減らせる技

キャラ名	技名
ラグナ	立ちD(ブラッドカイン中のみ、2段目)
	しゃがみD
	ヘルズファング(追加攻撃のみ)
	地上Dインフェルノディバイダー ※1
	蹴り上げ(ガントレットハーデスの追加攻撃)
	デッドスパイク ※1
	カーネージシザー(2段目) ※2
ジン	➡+D
	地上氷翔撃 ※1
	吹雪
	裂氷
	氷連双(2段目)
	霧槍 尖晶斬(2段目)
	霧槍 突晶撃(2段目)
	凍牙氷刃
	氷翼月鳴
ノエル	➡+C
	⬊+C
	ジャンプ中➡+D
	チェーンリボルバー中➡+C
	伍式・アサルトスルー
	参式・スプリングレイド
	零銃・フェンリル(1段目)
	バレットレイン>零銃・トール(トール部分) ※2
テイガー	しゃがみC
	➡+B
	➡+C
	⬊+C
	ジャンプ中⬇+C
	スレッジハンマー(追加攻撃)
	スパークボルト
	マグナテックホイール(最後)
	テラブレイク ※2
タオカカ	立ちC(最大タメ) ※3
タオカカ ※3	しゃがみC(最大タメ)
	➡+C(最大タメ)
	ジャンプC(最大タメ)
	A必殺ネコ魔球!(チビカカ)
	B必殺ネコ魔球!(ハンマー)
	ギッザギザ!(16段目)
	猫の人直伝・ヘキサエッジ(5段目) ※2
レイチェル	立ちC・C
	しゃがみC
	⬅+B
	ジャンプ中⬇+C(Lv2、Lv3) Lv3のみ※2
	バーデン・バーデン・リリー ※4
	テンペスト・ダリア ※5
アラクネ	しゃがみC
	➡+C
	⬊+C
	➡+D
	ジャンプC
	ジャンプ中⬇+AorBorC
	D蟲(地面から出現する部分)
	y,トゥーダッシュ ※1
	fインバース(本体部分)
	n無限大 ※6
バング	➡+C
	⬊+C
	➡+D
	バング双掌打・金剛戟
	バング双掌打・天剛戟
	獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」(1段目)
	獅子神忍法・爆裂奥義・「萬駆阿修羅無双拳」
ライチ	【棒所持時】➡+C ※1
	【棒所持時】➡+D(1段目)
	【棒所持時】ジャンプ中⬇+D(1段目)
	一気通貫(追加A)
	一発
ライチ	(立直・単騎待ち中)三元脚・發
	(立直・単騎待ち中)三元脚・中
	国士無双 ※1
	緑一色
	大車輪(上空から落下する部分)
カルル	⬅+D放し
	⬇+D放し
	コン フォーコ ※1
	追憶のラプソディ ※1
	ゲネラルパウゼ ※2
ハクメン ※7	➡+B ※1
	➡+C
	残鉄 ※1
	火蛍
	椿祈
	虚空陣 疾風(刀部分) ※2
ラムダ	スパイクチェイサー
	シックルストーム ※1
	クレセントセイバー
	グラビティシード(打撃部分)
	アクトパルサー Zwei・キャバリエ
	カラミティソード ※2
ツバキ	➡+C・C ※1
	C審技・閃ク壱ノ撃
	C審技・光ヲ断ツ剣
	C審剣・風ヲ凪グ剣
	C審技・空ニ閃ク光
	審罰・天ヲ刈ル焔
ハザマ	➡+A
	➡+B
	➡+C ※1
	残影牙
	飛鎌突
	蛇翼崩天刃

※1:多段技だが、減少させるガードプライマーは1個(1段目で減少した場合、2段目以降では減少しない)。 ※2:ガードプライマーを2個減少。 ※3:ほぼ二匹になる!中は、ガードプライマーを減らせない。 ※4:一度の技で1個減少。ただし、本体と各避雷針は別にカウントされる。 ※5:巨大カボチャ(風3本時の最後or4本時の最後の前)、巨大蛙(風4本時の最後)のみ1個減少。 ※6:ガードプライマーが全て減少。 ※7:虚空陣奥義 夢幻中は、ガードプライマーを減らせない。

獅子神忍法 爆裂欄外

●**ガードプライマー補足:**ガードプライマーを複数減少させる技をガードクラッシュ直前でバリアガードしても、バリアゲージの減少量は1個減少させる技と同じく3分の1。また、前作同様バリアゲージが無くなるとデンジャー状態となり、通常の1.5倍のダメージを受ける。さらにバリアガードが使えなくなり、ガードプライマーの減少を防ぐ手が無くなるので気を付けよう。

無敵技か連続技回避か!?
どちらに使うかはキミ次第！

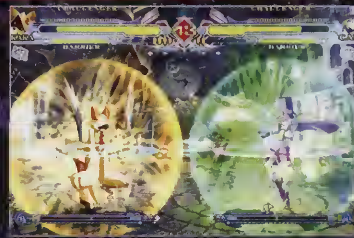
ブレイクバースト

ストックの仕組みに注意

ブレイクバーストは、前作のバリアバーストに代わる新システム。投げ技や一部の必殺技をくらった後と、やられ中に暗転演出に入ったとき以外は使用可能で、無敵状態となり自身の周辺に攻撃を繰り出す。使うにはバーストストックが1個必要だ。

バーストストックは画面上部のキャラの顔の下に表示されており、赤くなってるストックが使用可能。つまり、試合開始時は両者1個ずつ使うことができる。そして、各ラウンド終了時に負けた側の灰色のストックが赤くなり、使用可能に。1試合中に最大で2回まで使うことができるのだ。

ブレイクバーストは通常状態だと黄色、各種やられ中やガード中、起き上がり動作中は緑色のエフェクトになる。性能の違いは、下記で解説するぞ。



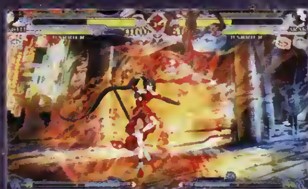
無敵状態となり相手を吹き飛ばすブレイクバースト。バーストストックを使うので、使い方が重要だ。

通常状態では無敵技感覚で

通常状態でブレイクバーストを入力すると、黄色いエフェクトをまといつつ発生する。この黄色ブレイクバーストはヒット時に相手が高く浮き、追撃が可能。緊急受身は取られてしまうので、落下中に追撃しよう。

ガードされても使った側がわずかに有利なので、接近戦で使えばヒット時は連続技、ガード時は攻めを継続できるため強力だ。また、発生の遅い技に見てから合わせるのも有効。反撃しにくい技やガードプライマー減少技に対して狙ってみよう。

なお、無敵時間は長いが終了間際にスキがあり、空中で出すと着地まで行動できず、落下中は無防備となってしまう。空振りしたり、空中で出してガードされないよう注意したい。

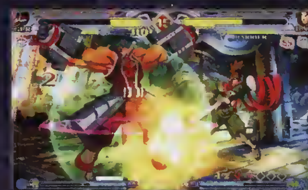


黄色ブレイクバーストは、ヒット時連続技を狙えるのが強み。使える状況を模索しよう。

ガード&やられ状態では緊急回避に

やられ中やガード中、各種起き上がり動作中にブレイクバーストを使用すると、緑色ブレイクバーストになる。長い無敵時間がある点は黄色と同じだが、ヒット時は横方向へ吹っ飛ばし、相手はすぐに空中受身が可能。また、地上版でもガードされると不利で、反撃を受けてしまう。

連続技からの脱出が主な使い方だが、発生が若干遅いのが難点。A攻撃や跳び込みに対して使うと、相手はガードが間に合うことが多いので注意しよう。また、使用時にガードプライマーの最大値が半分になるため、ガードクラッシュしやすくなる。ガードプライマーが少ないキャラや、ガードプライマーを減らしやすいキャラが相手の場合は特に気を付けたい。



緊急回避として便利だが、ガードされると反撃を受ける。使いどころに注意しよう。

通常状態で出したときの特徴

- ●コマンドが簡単でとっさに出せる
- ●ヒット時は相手が高く浮き、追撃が可能
- ●ガードされても有利（お互い地上の場合）

ガード&やられ状態で出したときの特徴

- ●ヒット時は相手を吹っ飛ばす（追撃不能）
- ●ガードされると反撃を受ける
- ●ガードプライマーの最大値が半分になる

専用の連続技を作れば
火力アップ間違い無し!?

フェイタルカウンター

フェイタルカウンターは、特定の技（下表参照）をカウンターヒットさせると自動的に発生。通常のカウンターヒットの効果に加え、発生させた技とそこから連続ヒットさせた攻撃のやられ時間（地上のけぞり、空中復帰不能時間など）がすべて2フレーム増加する。そのため、立ち状態の相手にもしゃがみ状態限定の連続技が決まるなど、通常ではつながらない連続技が狙えるのだ。

フェイタルカウンターを狙うなら、暴れつぶしの連係で狙うといい。下表の技がギリギリ連続ガードにならないような連係を探そう。また、ラグナのインフェルノディバイダーのように、被カウンターヒット状態が長い技への反撃としても有効だ。



対応技をカウンターヒットさせると「Fatal Counter」と表示される。ラグナならしゃがみCが該当する。

相手のやられ時間がすべて2フレーム長くなるので、立ち状態にはつながらない【立ちC→➡+C】が連続ヒット！

フェイタルカウンターが発生する技

キャラ名	技名
ラグナ	しゃがみC
ジン	しゃがみC
	虚空陣 雪風
ノエル	⬅+D
	ジャンプ中⬅+D
テイガー	しゃがみC
タオカカ	しゃがみC
レイチェル	立ちC
	ジャンプ中⬇+C（Lv3）※1

キャラ名	技名
アラクネ	立ちC
	しゃがみC
バング	⬋+C
	バング双掌打・金剛戟
	バング双掌打・天剛戟
ライチ	【棒所持時】➡+A
	【素手時】立ちC
カルル	しゃがみC
	ジャンプB

キャラ名	技名
ハクメン	➡+C（最大タメ）
	火蛍
	虚空陣 雪風
ラムダ	クレセントセイバー
	カラミティソード
ツバキ	➡+C
ハザマ	牙昇脚（タメ版）
	蛇翼崩天斬

※1：ノーマルヒットでもフェイタルカウンターになる

獅子神忍法 爆裂欄外

●ブレイクバースト補足：バーストストックが2個あれば1ラウンド中にブレイクバーストを2回使うことも可能だが、緑色ブレイクバーストを2回使ってしまうと、ガードプライマーの最大数がラウンド開始時の4分の1まで減少、すぐにガードクラッシュしてしまうので注意したい。なお、ドローゲームになったときは、次のラウンドは両者共にバーストストックが増加しないぞ。

新たな同志を加えて大! 復! 活!

覇智神忍法 超絶究極爆裂奥義 一問一答 風林火山



前作をプレイしていた人はお久しぶりでござる!! そしてそうでない人ははじめまして!!
この項は魂手威乳阿夢師父頭(注:コンティニュアム・シフト)の疑問相談所でござる!!

新たな痴れ者を得て喜ぶ特別講師
覇智神 萬駆(バチガミ バング)

全国誌登場で絶望を背負った特別講師
ノエル=よるミリオン

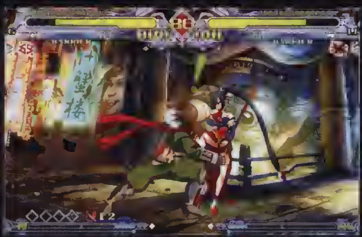
問 相手のガードが崩せません!!

答 投げを狙うべしっ!!

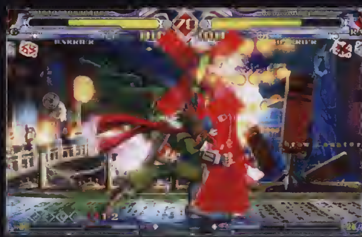
『ブレイブルー』の投げは、通常状態への投げ(!マークが緑色)と、ガード&やられ状態への投げ(!マークが紫色)で性質が変わるのはご存知でござるな。前作は投げ抜けがしやすい仕組みでござったが、今回はシステム変更に伴い、投げが強くなったでござる。「投げ抜けの先行入力受付時間が3フレーム」と大幅に短くなった上、「被スローカウンター状態での先行入力投げ抜けが不可能」、「相手がガード&やられ硬直から復帰後、5フレーム目以降は投げを決めると通常状態への投げになる」といった変更が加わったのでござる。とりあえず、まず投げてみるといいでござる。また、変更点ではござらんが「投げと打撃が同時にぶつかった場合、その前に攻撃を当てていた側が負ける」ので注意でござるよ。

なお、投げられてからの投げ抜け受け付け時間は前作と変わらず、通常状態への投げは13フレーム、ガード&やられ状態への投げは27フレームでござる。相手がしっかり投げ抜けをしてくるようなら、読まれているか相手の反応が早いかでござるな。

とはいえ、投げを抜けられてもその後の状況は五分なので、仕掛けた側にリスクは無いでござる。空中連続技の締めに使うのも有効でござるよ。



前作より通常状態への投げを狙える状況が増えたので、投げ抜けをされにくくなったでござるよ!!



インフェルノディバイダーへの反撃は投げが確定!! 前作とは違って投げ抜けされなくなったでござる。

問 逆に投げられるとキツイ……

答 投げ抜け仕込み入力が大事ッ!!

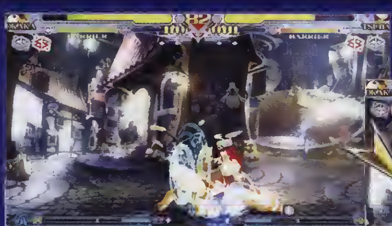
前述した通り本作の投げは強力なため、投げ抜け入力をしっかり意識することが大事でござる。ここでオススメするのは「レバー⬅or⬉でABCを同時に押す」、投げ抜け入力仕込みバリアガードでござるな(※ビギナーモードではこの入力は不可能です)。相手が投げてこなかった場合はバリアガードになるので、投げ抜け失敗時のリスクが減るでござる。ただし、これに頼るとスローリジェクトミス(詳しくは後述)を誘わやすいので注意でござるよ。



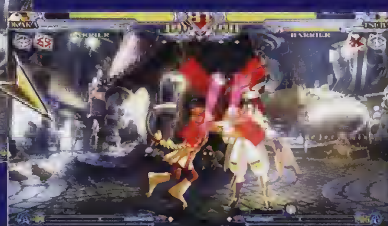
相手が投げてきたら投げ抜け、打撃だったらバリアガードに。便利なので必修科目でござるよぉぉ!!

投げ抜け不能状態を誘う攻め

本作はBC同時押し入力後、「4～30フレーム目(投げモーションを出した場合は17～30フレーム目)は投げ抜けが不可能」で、この間に投げられるとスローリジェクトミスと表示されるでござる。意図的に狙えば、より投げを決めやすくなるでござるよ。特に有効なのは、有利な状況での「①【立ちAorしゃがみA→投げ】」と「②少し待ってから投げ」。①はローリスクで、②はカウンターヒットも狙えるのが利点。相手の緊急受身後やジャンプ攻撃を当てた後など、相手が前述の投げ抜け仕込みバリアガードを使いたくなる状況で狙うと良かろう。



相手が緊急受身を取った後など、先行入力で投げ抜けを入力したい状況では、まずしゃがみAなどを重ねておき……、



リボルバーアクションで投げへつなげば、スローリジェクトミスが発生ッ!! 読み読みでござるよぉぉぉ!!

問 起き上がりの攻防が分からニャス

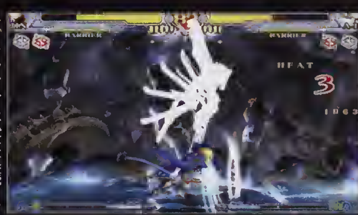
答 攻防の定石を習得すべしぃぃぃ

2D格闘ゲームとしては選択肢が非常に多い、本作の起き上がりの攻防。だが、起き上がりを攻める側、守る側共にしっかりセオリーがあるので、それを習得することが上達への近道でござるな。

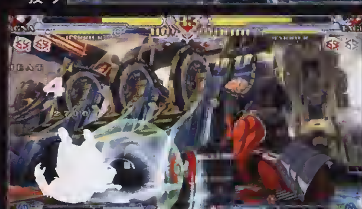
起き上がりを攻める側は、相手ダウン後に一瞬待ってからダウン追い打ちを狙うのが基本でござる。ギリギリで連続ヒットが途切れるタイミングが理想でござるよ。とはいえ、前作よりダウン後の連続ヒットが続く時間が17→10フレームと短くなったので、少し早めに攻撃を出しても大丈夫でござる。

ダウン追い打ちで使う技は、しゃがみAなど空振り時のスキが小さい技がオススメでござる。相手に緊急受身で回避されても攻めを継続できるため、手堅く攻め込めるでござるよ。

起き上がりを攻められる側は少しの間ダウンしたまま待ち、連続ヒットが切れるタイミングになったら緊急受身や後転起き上がりで逃げるのが基本でござる。緊急受身は無敵時間が長く安全でござるが、その後に攻められやすいので、しのぐ準備をする必要があるでござる。後転起き上がりは画面中央なら使いやすいでござるな。これらの二つを基本としつつ、リスクは高いが位置を入れ替えられる前転起き上がりや、反撃に転じられる可能性のあるクイック起き上がりも交ぜるでござるよ。



▶ダウンさせた後は連続ヒットが切れる時間を見計らい、技を重ねて相手の行動を制限。



◀ダウンした側はとりあえず緊急受身ッ。画面中央なら後転起き上がりも有効でござるよ。

獅子神忍法 爆裂欄外

●**起き上がり補足**:前転&後転起き上がりは前作と比べ、動作全体が39→30フレームと短くなったが、必殺技でのキャンセルは不可能に。また、18フレーム目以降はガードが可能だが、それ以外の行動はできないでござる。その場起き上がりは前作と変わらず、全体19フレームで13フレーム目までは無防備、14フレーム目以降はガード、必殺技でキャンセルが可能でござるよ!!

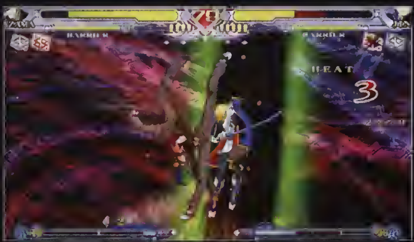
問 連続技が減りません……

答 補正の仕組みを知るべしっ!!

本作では連続技中の補正が変更され、前作にあった「連続技補正ポイント」が廃止されたほか、「同技乗算補正」「ボーナス乗算補正」といった新要素が追加。これらを意識して連続技を作らないと、ダメージ効率がガクッと落ちてしまうのでござる。以下に詳しい仕組みを説明するが、読むのが面倒という方は「ディストーションドライブが連続技に組み込みやすい」、「特定の連続技に組み込みやすい技はなるべく2回以上使わない」と覚えておくでござる。

●連続技補正ポイントの廃止

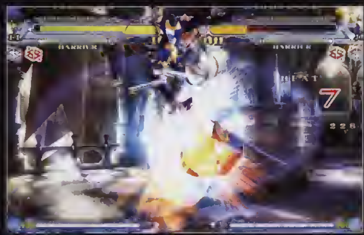
前作では各技に連続技補正ポイントが設定されており、それに応じて受身不能時間が減少する仕組みでござった。本作はこれが廃止され、ダメージ補正値が一定値を下回るごとに受身不能時間が減少するようになったでござる。前作との大きな違いは「時間経過では受身不能時間が減少しない」こと。これによって、ディストーションドライブが連続技に組み込みやすくなっているでござるよ。



前作では演出の長さから連続技の中盤には使いにくかったディストーションドライブだが、今回は十分選択肢に入るでござるッ!!

●同技乗算補正

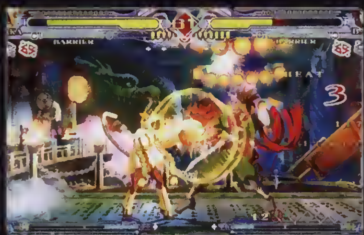
同技乗算補正とは「一度の連続技中に同じ技を2度以上使うと適用される補正」でござる。注意点は、「すべての技に設定されているわけではなく、補正値も技ごとに異なる」点でござる。主にラグナ殿のガントレットハーデスのような、連続技に組み込みやすい技に設定されているので、怪しいと思う技は連続技に組み込んでチェックしてみるといいでござる。拙者も金剛戟が対象に……、くぅ～～～!!



ノエル殿のチェーンリボルバーは、ほぼすべてにこの補正が。同じ技を複数回決めても減らないでござる。

●ボーナス乗算補正

こちらは「一度の連続技中に1回のみ適用される補正」で、タオカカ殿の挑発やノエル殿のCフラッシュハイダーなど、100%を越える補正値を持つ技に設定されているでござる。連続技中に2回以上組み込んでも、それが同じ技か違う技かを問わず、ボーナスが入るのは最初に使った技のみでござる。



前作で100%以上の乗算補正を持っていた技は、この補正に変更。役立つという点では同じでござる。

問 ほかに何か変わってるの?

答 知る限りお教えしよう!!

●ジャンプの着地直後の5フレーム間はバックステップが不可能、地上バリアガード中はジャンプが不可能：ジャンプの着地を攻め込みやすく、前作より逃げにくくなっているでござるよ。

●空中ギリギリガードで空中ガード不能技を防げないように：空中バリアガードで防ぐべし、ということでござる。とはいえ、今回はブレイクバーストを使用してもバリアガードを使えなくなることは無いので、特に問題にはならないでござる。

●空中ガードブレイク時の効果が壁バウンドに：前作の空中で停滞する動作から変更されたでござるな、落下を待って追撃するでござるよ。

●多段技（一部除く）の初段カウンターヒット時、最終段までカウンターヒット扱いが続くように：専用の追撃を用意しておくといいでござるよ。

●ブレイクバーストからの追撃でK.O.が可能：トドメ用に温存するのもアリでござるな。

●体力ゲージ内の体力配分が一定に：残り体力はゲージの見た目通りになったでござる。

各キャラの総体力

キャラ名	総体力	キャラ名	総体力
ラグナ	10,000	バング	11,500
ジン	11,500	ライチ	11,000
ノエル	11,000	カルル	9,500
テイガー	13,000	ハクメン	12,000
タオカカ	9,500	ラムダ	10,000
レイチェル	11,000	ツバキ	11,000
アラクネ	10,500	ハザマ	11,000

『ブレイブルー』関連CD 2枚連続リリース！

『ブレイブルー』関連のCDが、12月に2枚連続で発売されるぞ。「ぶるどら りべるつぅ」は「りべるわん」同様、おなじみのキャラたちがドタバタコメディーを繰り広げるドラマCD。「SONG ACCORD #1」は、レイチェル、ライチ、バング、ツバキの各担当声優が歌うキャラクターソングに、『CONTINUUM SHIFT』の新規BGM7曲を加えたお得な1枚だ。入手して『ブレイブルー』の世界を楽しもう！



BLAZBLUE ドラマCD『ぶるどら りべるつぅ』
発売日：2009年12月9日予定
品番：KDSD-00317
価格：3,150円（税込）
発売元：ティームエンタテインメント



BLAZBLUE SONG ACCORD #1 with CONINUUM SHIFT
発売日：2009年12月23日予定
品番：KDSD-00321
価格：3,150円（税込）
発売元：ティームエンタテインメント

※こちらの各商品とポスター、声優さん寄せ書き色紙をプレゼント！　詳しくはP003にて！



●システム補足：同技乗算補正は2回目以降その補正がずっと続くので、多用するほど連続技に悪影響が出る。とはいえ、連続技の始動と締めに組み込むぐらいなら効果的に使っていけそうでござるな。また、ボーナス乗算補正のある技を2回目以上連続技に組み込んだ場合は、ボーナスは入らないものの悪影響は無いので、こちらは連続技で多用しても問題ないでござるよ。



ツバキ＝ヤヨイ

TSUBAKI＝YAYOI

ツバキはインストールゲージを消費する必殺技と連係が強力なキャラクター。攻めとゲージためのバランスを考えて立ち回ろう。

Text：ケンちゃん

ドライブ能力解説



Dを押し続けている間、ヒートゲージ上にあるインストールゲージを増加させる。このインストールゲージは最大5本までストックでき、Dを使用する必殺技を出すことで1本消費する。

特	→＋A、→＋B、→＋C、↘＋C、B攻撃＆C攻撃中に同ボタン追加入力
D インストール	ためたゲージを消費して必殺技を強化する
審技・閃ク壱ノ撃（しんぎ・ひらめくいちのげき）	↓↘→＋AorBorCorD　※1
審剣・光ヲ断ツ剣（しんけん・ひかりをたつつるぎ）	↓↙←＋AorBorCorD　※1
審剣・風ヲ凪グ剣（しんけん・かぜをなぐつるぎ）	↓↓＋AorBorCorD（タメ可）　※1
審槍・空ヲ突ク槍（しんそう・そらをつくやり）	→↓↘＋AorBorCorD　※1
審技・空ニ閃ク光（しんぎ・そらにひらめくひかり）	空中で↓↘→＋AorBorCorD　※1
審技・空ヲ翔ル翼（しんぎ・そらをかけるつばさ）	空中で↓↙←＋AorBorCorD　※1
審罰・天ヲ刈ル焔（しんばつ・てんをかるほむら）	↓↘→↓↘→＋CorD（Dは※2）
審罰・地ヲ抱ク衣（しんばつ・ちをいだくころも）	↓↙←↓↙←＋D（インストールゲージが一つ以上あるときのみ）※2
審聖・人ヲ裁ク神（しんせい・ひとをさばくかみ）	→↘↓↙←→＋C

※1：Dのみインストールゲージを一つ消費　※2：インストールゲージをすべて消費

ビギナーモード技表	
N or ←＋必殺技ボタン	C審槍・空ヲ突ク槍（しんそう・そらをつくやり）
→＋必殺技ボタン	C審技・閃ク壱ノ撃（しんぎ・ひらめくいちのげき）
レバー↓要素＋必殺技ボタン	C審剣・風ヲ凪グ剣（しんけん・かぜをなぐつるぎ）
空中で必殺技ボタン	C審技・空ニ閃ク光（しんぎ・そらにひらめくひかり）
空中でレバー↓要素＋必殺技ボタン	C審技・空ヲ翔ル翼（しんぎ・そらをかけるつばさ）
通常ボタン押しっぱなし	C審罰・天ヲ刈ル焔（しんばつ・てんをかるほむら）
強ボタン押しっぱなし	D審罰・天ヲ刈ル焔（しんばつ・てんをかるほむら）
通常＋強ボタン押しっぱなし	審聖・人ヲ裁ク神　（しんせい・ひとをさばくかみ）

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

主要技性能解説・ツバキ



※8～13は、それぞれ8→9→10、11→12→13の順番で移行可能。

1 立ちD＞ジャンプD＞しゃがみDの順番でゲージ増加速度が速い。立ちDはスキが大きく、しゃがみDは小さい。2 主力けん制技。ガード後はわずかに有利。3 頭無敵があるので対空迎撃に使う。4 中段攻撃 5 下段攻撃。4、5 は発生が遅いが、動作が似ている。6 攻撃レベルが高い多段攻撃。7 下方向へ鋭い跳び込み用技だ。8 前方へ突進する。A版は連続技、B版は移動中飛び道具無敵、C版はガードプライマーを削る効果がある。D版はヒット後に追撃可能な上、ガードされても有利に。9 突進後、武器を振り回して相手を打ち上げる。A版はB攻撃からの連続技、B版は移動中飛び道具無敵、C版は発生は遅いがガードプライマーを削る効果がある。D版は連続技に使うのが主な用途で、受け身不能時間が長い。10 武器を回転させて相手をスライドダウンさせる。A版は連続技用、B版は飛び道具無敵、C版はガードプライマー削り効果があり、スキが小さい。D版はヒット時に壁バウンドを誘発するので追撃が可能だ。11 上昇しながら攻撃する。A版は攻撃発生後まで無敵が持続、B、C版は空中ガード不能だ。D版は無敵時間が長く、ダメージ補正が小さい。12 空中で翼を広げて攻撃。A版は連続技用、B版は無敵を利用した奇襲、C版はガードプライマー削りに。D版は攻撃後に弾を放つ効果があり、この弾にD審技・空ヲ翔ル翼を当てると多段ヒット化する。13 空中から前方下方向へ突進。A版がもっとも角度が急で、C版が緩やか。D版はスライドダウンを誘発するので、画面端に近い場合は追撃可能だ。14 相手を壁に張り付けて攻撃する。C版は無敵がなく連続技用。D版はインストールゲージを全消費するが無敵時間が長く、ゲージが多いほどダメージが増加。15 インストールゲージが時間経過で減少するように変化。減少中はDボタンの必殺技が使いたい放題になる。16 突進系アストラルヒート。D審剣・風ヲ凪グ剣から連続技に組み込めるぞ。

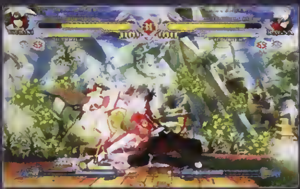
カラーバリエーション



●ツバキ技補足：8～12は、通常ヒット時のみ別の必殺技へ移行できる。D版はガード時も別のD版でのみ次の必殺技に連係できる。A、B、C審技・空ヲ翔ル翼ヒット後にDボタンを押すと、落下の動作をキャンセルして空中Dへ移行可能。審剣・風ヲ凪グ剣はボタンを押し続けることによって、攻撃発生のタイミングを変えられる。D版は最後までためるとガード不能になり、連続技を決められるぞ。

基本戦術　インストールゲージをためよう!!

ツバキはまずはインストールゲージをどうためるかを考えてプレイしよう。注意したいのが、ゲージ上昇速度が最も速い立ちDを、立ち回りで使うと危険ということ。停止時のスキが多く、相手の接近を見てから停止しても反撃を受けることが多い。そのため、地上戦ではしゃがみDを小まめに使ってインストールゲージを増加させること。離れた間合いではハイジャンプ～2段ジャンプから空中Dを使うのもあり。相手に接近されそうならすぐに停止し、審技・空ヲ翔ル翼で逃げよう。そのほかには連続技後も狙いどころの一つ。空中で審技・空ヲ翔ル翼を当てた後は、動作をキャンセルして空中Dでゲージを増加させていこう。



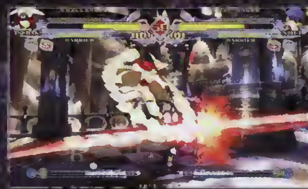
安易な立ちDは危険。使用はD審技・空ヲ翔ル翼をヒットさせた後にとどめよう。



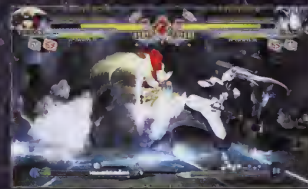
しゃがみDなら、相手の動きを見てからでも十分にガードが間に合う。

基本戦術　様子をうかがいつつ、ダッシュ立ちBを狙う

ツバキは相手に接近するまでが第一関門。ジャンプCとダッシュ立ちBを使い分けて接近を試みよう。インストールゲージが1本以上あるときは、D審技・閃ク壱ノ撃での奇襲が強力。ヒートゲージが50%以上ある場合は、飛び道具無敵のB版、突進距離が長いC版からラピッドキャンセルを使い、安全を確保しつつ奇襲をかけるのもありだ。逆に相手に攻め込まれた場合は、無敵技のAorD審槍・空ヲ突ク槍での割り込みがおすすめ。特にインストールゲージが2本以上ある状況では、D審槍・空ヲ突ク槍→遅めにD審技・空ニ閃ク光or最速D審技・空ヲ翔ル翼へ連係することで、相手の反撃を防ぎやすい。相手のジャンプにはしゃがみCで迎撃しよう。



ジャンプCをガードさせた後は、着地しゃがみBとジャンプC・Cで中下段ニ択が可能。



低空B審技・空ニ閃ク光は無敵状態で突進する。ラピッドキャンセル込みの奇襲で使おう。

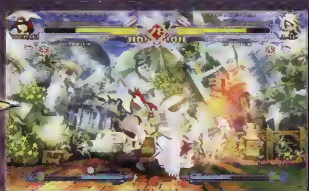
応用戦術　立ちB始動の連係を組み立てよう

立ちBをガード後は、➡＋Aor➡＋Bに連係して二択を仕掛ける。これだけだとしゃがみAで割り込まれやすいので、暴れつぶし用に立ちB→➡＋C、立ちB→（遅め）B、立ちB→C審剣・風ヲ凪グ剣への連係も交ぜること。➡＋Cヒット時は➡＋C・Cにつないで空中連続技へ、ガード時はジャンプするか、⬇⬇⬆＋C入力でC審剣・風ヲ凪グ剣に切り替えられるとベストだ。

立ちB・Bにつないだ後は、しゃがみB・B、立ちC・Cへつなぐのが基本。このときつなぎを若干遅らせることで、割り込みをつぶせる。また、立ちorしゃがみB、立ちC→しゃがみD最速停止は、ガード時に五分の状況になる。相手に止めるポイントを読まれないように連係に交ぜよう。



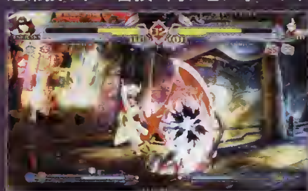
ツバキは立ちBの使い方がカギ。ワンパターンにならず、連係に幅を持たせるのが重要だ。



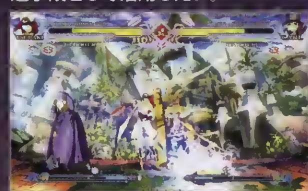
暴れつぶしを見せて割り込みを止めれば、➡＋Aと➡＋Bの二択が機能しやすくなる。

応用戦術　Dボタン必殺技を使った連係

次はDボタン必殺技を使った連係を考えてみよう。D審剣・風ヲ凪グ剣は最後までボタンを押し続けるとガード不能になるため、通常技からキャンセルで出す行動と、C審剣・風ヲ凪グ剣を一瞬ためてボタンを離す行動を使い分けることで、相手のガードを揺さぶることが可能だ。また、通常投げ、D審技・閃ク壱ノ撃ヒット後のよろけに最大ためを狙うと受身復帰後の回避が難しく、連続技補正切りを狙える。インストールゲージが2本以上ある状況では、ハイジャンプD審技・空ニ閃ク光→D審技・空ヲ翔ル翼で弾を爆発させて奇襲をかけてみよう。ガードさせさえすれば大幅に有利な状況を作れるので、接近手段として活用したい。



D審剣・風ヲ断つ剣はガード後有利。通常技ガード後のフォロー、暴れつぶしに。



爆発する弾をガードさせた後は、立ちBから中下段の二択を迫っていこう。

基本連続技

Ⅰ　【立ちB・B→しゃがみB・B→立ちC・C】Ⓒ▶B審技・閃ク壱ノ撃～B審剣・光ヲ断ツ剣～B審剣・風ヲ凪グ剣（一瞬ためる）（ダメージ:1961）

Ⅱ　Nor➡投げⒸ▶B審剣・光ヲ断ツ剣→立ちBⒿ▶（ハイジャンプ）【B→C】Ⓙ▶C・CⒸ▶A審技・空ニ閃ク光～C審技・空ヲ翔ル翼（ダメージ:2109）

Ⅲ　（インストールゲージのストック1以上）｛｛Nor➡投げ｝or｛立ちB｝or｛【➡＋A→立ちC】｝or｛➡＋B・B｝Ⓒ▶D審剣・風ヲ凪グ剣→ダッシュ➡＋CⒿ▶【B→C】Ⓙ▶C・CⒸ▶A審技・空ニ閃ク光～C審技・空ヲ翔ル翼（ダメージ:3005or2674or2371or2707）

Ⅳ　（画面端付近　インストールゲージのストック2.5以上）｛➡投げ｝or｛【➡＋A→立ちC】｝or｛➡＋B・B｝Ⓒ▶D審剣・風ヲ凪グ剣→審罰・地ヲ抱ク衣→D審剣・光ヲ断ツ剣→D審槍・空ヲ突ク槍～D審技・空ヲ翔ル翼→ダッシュ➡＋CⒿ▶【B→C】Ⓙ▶C・CⒸ▶A審技・空ニ閃ク光～C審技・空ヲ翔ル翼（ダメージ:4538or3334or3911）

Ⅰは基本連続技。B審剣・風ヲ凪グ剣後はしゃがみDでインストールゲージを増加させよう。Ⅱは投げ始動。B審剣・光ヲ断ツ剣後の立ちB、立ちB後のハイジャンプBは最速を意識。Ⅲはインストールゲージを1本使用。D審剣・風ヲ凪グ剣をヒットさせた後は、最速でダッシュ➡＋Cを当てる。Ⅳは審罰・地ヲ抱ク衣を利用したもの。D審剣・風ヲ凪グ剣後すぐに審罰・地ヲ抱ク衣を発動し、さらにD審剣・光ヲ断ツ剣へ最速でつなごう。

リボルバーアクション派生表

●地上技	立A	立B	立C	屈A	屈B	屈C	➡＋A	➡＋B	➡＋C	⬆＋C	各種D
立ちA☆	連	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
立ちB☆※1※5	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○
立ちC☆※1※4	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○
しゃがみA	○	○	○	連	○	○	○	○	○	○	○
しゃがみB※1	×	×	○	×	×	○	○	○	×	※2	○
しゃがみC☆※1※5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
➡＋A	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
➡＋B※1	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
➡＋C☆※1※5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
⬆＋C☆※1※5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
各種D	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

●空中技	A	B	C	各種D
ジャンプA☆	連	○	○	×
ジャンプB☆※5	×	×	○	×
ジャンプC☆※1※3	×	×	×	×
各種D	×	×	×	×

（※1）……同ボタンを押すことで2段目に派生可能　（※2）……1段目からのみ派生可能　（※3）……1段目のみジャンプキャンセル可能　（※4）……ヒット時のみジャンプキャンセル可能　（※5）……2段目のみヒット時ジャンプキャンセル可能

【派生表の見方】
表は左の各行から右横に向かって見る。○はリボルバーアクションで派生として出せる、×は出せないことを意味する。☆はジャンプキャンセルが可能な技。
備考: 立ちA、しゃがみAからは投げに派生することが可能。ジャンプAから空中投げに派生することが可能。

●ツバキ戦術補足: D審技・空ヲ翔ル翼後は相手がスライドダウンするため、長時間動けない。インストールゲージを稼ぎたい場合はヒット時にラピッドキャンセルし、相手が復帰するまで着地立ちDを使ってゲージを増加させよう。➡+C→低空C審技・空ニ閃ク光（空振り）は、最速で入力すれば相手と密着状態で五分の状況になる。ここから通常技で再度固めてみたり、投げを狙ってみよう。



ウロボロスを使いこなし相手を翻ろうしろ！

NEW CHARACTER

ハザマ

HAZAMA

ハザマは自身の機動力は乏しいが、ウロボロスでトリッキーな動きができる。ウロボロスの性能を理解して自由に動き回ろう。

Text：KYO

ドライブ能力解説



ウロボロスは鎖状の飛び道具。レバーとの組み合わせで鎖を伸ばす方向を選択できるほか、追加入力でさまざまな方向に移動が可能だ。詳しい性能と使い方は次のページで解説するぞ。

特	→+A、→+B、→+C、↘+C、→+D、←+D、ジャンプ↑連打、ジャンプ中↓+C、ジャンプ中→+D、ジャンプ中↓+D、ジャンプ中←+D、ジャンプ中↑+D、	
D	ウロボロス	空間を捉える鎖を使って自在に移動する
	蛇刃牙（じゃばき）	↓↘→+D
	蛇刹（じゃせつ）	↓↙←+D
	→裂閃牙（れっせんが）	蛇刹中にA
	→牙昇脚（がしょうきゃく）	蛇刹中にB
必	→残影牙（ざんえいが）	蛇刹中にC
	→構え中断	蛇刹中にD
	飛鎌突（ひれんとつ）	空中で↓↙←+B
	牙砕衝（がさいしょう）	↓↘→+C
	蛇咬（じゃこう）	→↓↘+D
超	蛇翼崩天刃（じゃよくほうてんじん）	↓↘→↓↘→+B
	蛟竜烈華斬（みずちれっかざん）	→↘↓↙←→+C
A	千魂冥烙（せんこんめいらく）	↙→↘↓↙←↘+D

ビギナーモード技表	
N or ←+必殺技ボタン	蛇刹（じゃせつ）
→+必殺技ボタン	蛇刃牙（じゃばき）
レバー↓要素+必殺技ボタン	蛇咬（じゃこう）
空中で必殺技ボタン	飛鎌突（ひれんとつ）
空中でレバー↓要素+必殺技ボタン	ジャンプ中↓+D
通常ボタン押しっぱなし	蛇翼崩天刃（じゃよくほうてんじん）
強ボタン押しっぱなし	蛟竜烈華斬（みずちれっかざん）
通常+強ボタン押しっぱなし	千魂冥烙（せんこんめいらく）

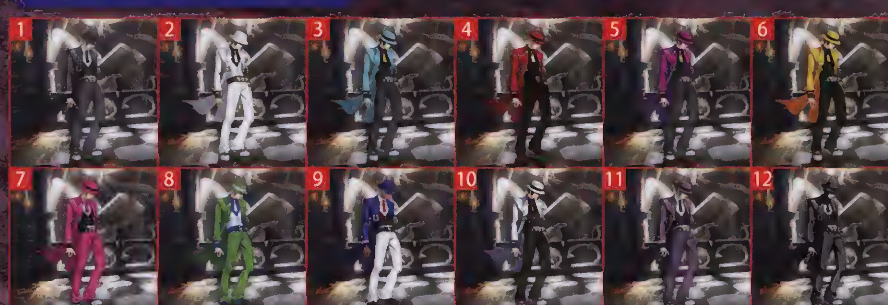
※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

主要技性能解説・ハザマ



1 判定に優れたひざ蹴りで、ガードされても有利。
2 両手を振り上げ、ナイフで切り裂く2段技。連続技での使用がメインだが、ハザマの目の前をカバーするように攻撃するため、置きの対空やけん制技としても使える。リーチが短いのが難点。
3 リーチは短いが上方向に強く、空中ガード不能。動作途中から発生直前まで頭属性無敵がある。
4 ガードプライマーが1個減少する中段技。ディストーションドライブでのみキャンセル可能。
5 発生が非常に遅いローキック。下段技でガードプライマーが1個減少する。4と同様、ディストーションドライブでのみキャンセル可能だ
6 後方に跳びながらナイフを3本投げる。ガードプライマーを1個減らせる上、カウンターヒットするとよろけるため、立ちDが連続ヒットする。
7 横方向に長い蹴りを放つ。持続が長く、持続の後半は後方にも攻撃するので、めくりを狙える。
8 下方向に強いジャンプ攻撃で、めくりを狙える。のけぞりが長く、跳び込みで使いやすい。
9 10～13に派生できる構え。しばらく構えてから派生すると、青いエフェクトが付き強化される。
10 前方に跳びかかる中段技。ガードされても有利で、移動中は打点の低い技を跳び越えられる。強化版は1フレーム目から足属性に対して無敵だ。
11 跳び上がりながら蹴りを放つ。発生まで無敵があり空中ガードできないため、対空に使える。
12 足元をなぎ払う下段技。ヒットすると相手を引き寄せつつ浮かせられるので追撃が可能。
13 投げ成功時追撃できるコマンド投げ。無敵があり、ガード崩し以外に割り込みでも使える。
14 相手を画面外まで吹き飛ばすほどの強力な蹴りを放つディストーションドライブ。出始めから無敵だが、発生直前になくなるので相打ちしやすい。
15 相手を捕捉し、ナイフで切り裂くディストーションドライブ。相手の位置をサーチするが、開幕より近い位置には攻撃判定が発生しない。
16 鎖で打ち上げ、巨大な蛇でトドメを刺すアストラルヒート。ガードは可能だが、長い無敵がある。

カラーバリエーション

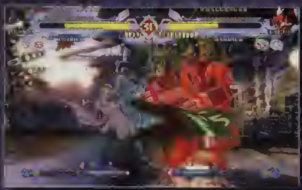


獅子神忍法 究極欄外

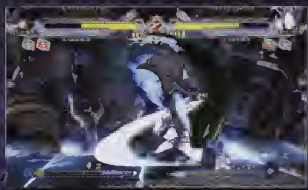
●ダッシュについて：ハザマのダッシュは、一定距離進むステップタイプ。動作中は通常ガードやジャンプができない。バリアは可能なので、攻撃されそうなときはバリアで防ごう。また、ダッシュ中に投げ技以外の技を出すと前進しながら攻撃できる。ハザマは全体的にリーチが短いので、ダッシュからの攻撃を利用してリーチの短さを補うといい。

基本戦術　相手の動きを止めて接近戦を挑め!

中距離戦は、ウロボロスから連続技を狙えない上、有効なけん制技が少なく苦戦を強いられる。地上からの接近は蛇刃牙で追い払おう。空中から接近してくる相手には、立ちCやしゃがみCで対空する。前者はジャンプC、後者は⬅+D～D派生とつないでおけば、ヒット時連続技を狙えるぞ。これらのけん制で相手の動きが止まったら、間合いを離してウロボロスでけん制しよう。また、こちらから攻め込むのも有効。判定の強いダッシュ立ちBや、中段技の裂閃牙などで奇襲しよう。裂閃牙はしゃがみヒットすると、通常時はしゃがみAが、強化版は立ちBが連続ヒットする。ガードされていても相手の暴れをつぶせるので強力だぞ。



蛇刃牙がカウンターヒットすればスライドダウンを奪えるため、一気に距離を離せる。

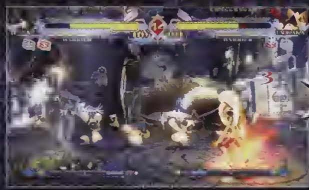


裂閃牙の強化版は対足属性無敵。通常版よりつぶされにくく、ヒット時の見返りが大きい。

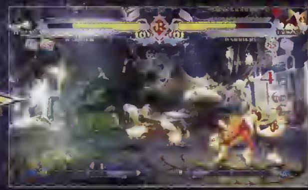
基本戦術　接近戦でのガードの崩し方

接近戦では、立ちBを主軸に連係を組み立てよう。立ちBはガードされても有利なので、ダッシュ【しゃがみA→立ちB】を繰り返すだけで固められる。これで相手の動きを止めたら通常投げや牙砕衝を狙いたい。特に牙砕衝は投げ間合いが広く、動作途中に無敵があるため、相手の暴れをつぶしやすい。ヒートゲージが50%以上あるときは、中段の➡+Aと下段の➡+Bも強力。どちらも立ちBなどからつなげられ、ヒットしたのを見てから蛇翼崩天刃がつながるぞ。

【立ちB→⬊+C】とつないだ場合は、蛇刹につないでおく。⬊+Cがヒットしていたら残影牙につないで連続技を、ガードされていたら、裂閃牙と残影牙で中下段の二択を迫ろう。



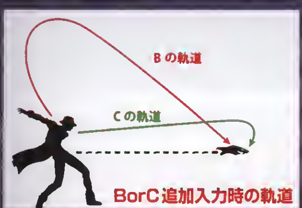
暴れる相手には【立ちB→➡+C】が有効。➡+Cがカウンターヒットするとよろけを誘発。



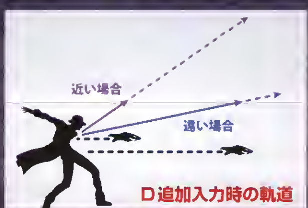
立ちDがつながり、さらにD派生→ジャンプBから連続技を狙える。大ダメージを与えよう。

応用戦術　ウロボロスを使いこなせ!

まずは、ウロボロスの性能を理解しよう。ウロボロスは、レバーの組み合わせで攻撃方向が変化する。立ちDは前方、しゃがみDは真上、➡+Dは緩やかな角度で斜め上、⬅+Dは鋭い角度で斜め上に鎖を伸ばす。空中版はジャンプDが前方、➡+Dは緩やかな角度で斜め下、⬅+Dは鋭い角度で斜め下、⬇+Dは真下、⬆+Dは斜め上にそれぞれ伸ばせるぞ。

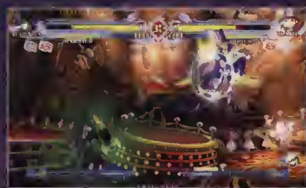


ウロボロスは、近距離だとのけぞりやガード硬直、ヒットストップが短いが、遠距離（開幕の位置より若干遠い位置）だと非常に長くなる。鎖を伸ばしている間は各ボタンで派生動作が可能。Aはすぐに鎖を引き戻し、B～Dはヒートゲージの上のストックを消費して下記の図のように移動する。Dは鎖の伸びている長さによって変化し、鎖が伸びていないときに派生すると大きく浮き上がるようので注意。なお、ストックは最大2で、0になると派生できない。ストックは地上で2秒経つか、ウロボロスを相手に当てれば一気に2まで回復する。



遠距離ではウロボロスのけん制が強力。地上ヒットしたときは、CやDで派生してジャンプBがつながるので、着地後立ちBから連続技を狙える。空中ヒットしたときは、D派生→ジャンプCとつないで空中連続技を決めよう。近距離は、【立ちB→立ちC】Ⓙ ⬅+Dが面白い。⬅+Dが相手の足元に当たったときはC派生は相手の裏側、D派生は表側に着地する。距離が近いと若干高い位置にウロボロスが当たるが、その場合は各種派生後低空で行動できるぞ。

なお、ウロボロスをガードされたときにCやDに派生すると、相手の立ちA連打などに負けやすい。毎回派生するのではなく、立ちD～A派生→立ちDといったフェイントも使い分けるのが重要。ウロボロスを空振りした場合はA派生で硬直を軽減するか、B派生で逃げるのが有効だ。



ウロボロスはけん制からでも連続技を狙えるのが強み。確実に連続技を決めていこう。

基本連続技

Ⅰ【立ちB→⬊+C】Ⓒ蛇刹～残影牙→立ちC（2段目）Ⓙジャンプ C×5→（着地）【しゃがみC→⬅+D（～D派生）】→ジャンプC×5ⒿC×5Ⓒ飛鎌突（ダメージ:2887or3078）

Ⅱ 牙砕衝→【立ちB→⬊+C】Ⓒ蛇刹～残影牙→【立ちC（2段目）→しゃがみC→⬅+D】Ⓒ蛇咬（ダメージ:1599or1706）

Ⅲ ➡投げⒸ蛇翼崩天刃→【立ちC（2段目）→しゃがみC→⬅+D（～D派生】→ジャンプC×5ⒿC×5Ⓒ飛鎌突（ダメージ:3830）

Ⅳ【後方投げⒸ立ちD（～C派生）→ジャンプC→【立ちC（2段目）→⬅+D（～D派生】→ジャンプC×5ⒿC×5Ⓒ飛鎌突（ダメージ:2819）

ⅠとⅡの残影牙は、相手がダウンした瞬間に出せば強化版となりダメージアップが可能。Ⅰは、距離が遠いと難しい。遠い場合は残影牙→【立ちC（2段目）→しゃがみC→⬅+D】～D派生から空中連続技を決めよう。Ⅱはラムダには、立ちCを遅らせること。Ⅲは蛇翼崩天刃を使った連続技。➡+Aや➡+B、後方投げからも可能だ。Ⅳは後方投げ始動の連続技でジン、レイチェル、カルル、ハザマ以外に決まる。最初のジャンプCは少し遅めにつなぐと立ちCにつなぎやすいぞ。

リボルバーアクション派生表

●地上技	立A	立B	立C	屈A	屈B	屈C	➡+A	➡+B	➡+C	⬊+C
立ちA☆	連	○	○	○	○	○	○	○	○	○
立ちB☆	×	×	○	×	○	○	○	○	○	○
立ちC☆	×	×	×	×	×	○	×	×	○	○
しゃがみA	○	○	○	連	○	○	○	×	○	×
しゃがみB	×	×	○	×	×	○	○	○	×	○
しゃがみC☆	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
➡+A	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
➡+B	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
➡+C	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

●空中技	A	B	C	空中で⬇+C
ジャンプA☆	連	○	○	×
ジャンプB☆	×	×	○	×
ジャンプC☆※1	×	×	※1	×
空中で⬇+C☆	×	×	×	×

（※1）……連打で派生技が出せる。5回まで連打可能。

【派生表の見方】
表は左の各行から右横に向かって見る。○はリボルバーアクションで派生として出せる、×は出せないことを意味する。☆はジャンプキャンセルが可能な技。
備考：立ちA、しゃがみA、ジャンプAからは投げに派生することが可能。立ちA、立ちC、しゃがみC、投げ、空中投げは各種Dでキャンセル可能。

究極欄外

●ハザマ補足：遠距離から素早く近寄りたい場合は、空中で➡+D～D派生がオススメ。鎖が伸びていない状態でD派生に移行すると、地面とほぼ水平に滑空できる。相手を画面端に追い詰めた状況で、立ちD～C派生を入力すると相手の裏側へ回り込める。ジャンプ攻撃が早いと表に着地することがあるので、めくりも狙えるジャンプBを出しておくといい。



テメェと高度を合わせるだと? まったく……めんどくせぇな……

ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

RAGNA＝THE＝BLOODEDGE

ラグナは用途が分かりやすい技を多く持つ、スタンダートな扱いやすいキャラ。今作は新技ベリアルエッジが連続技のカギとなる。

Text：ケンちゃん

特 →＋A、→＋B、→＋C、↘＋C、→＋D、Dor→＋C後に→→	
D ソウルイーター	相手の体力を吸収する攻撃を繰り出す
ヘルズファング	↓↙←＋A
→追加攻撃	ヘルズファング後に↓↙←＋D
インフェルノディバイダー（空中可）	→↓↘＋CorD
→アッパー	インフェルノディバイダー後に↓↘→＋C
→横吹き飛ばし	アッパー後に↓↘→＋C
→踵落とし	アッパー後に↓↙←＋D
ガントレットハーデス（空中可）	↓↙←＋B
→蹴り上げ	ガントレットハーデス後に↓↙←＋D
デッドスパイク	↓↙←＋D
まだ終わりじゃねぇぞ	相手ダウン中に↓↓＋C
ベリアルエッジ	空中で↓↙←＋C
カーネージシザー	→↘↓↙←→＋D（タメ可）
ブラッドカイン	↓↙←↓↙←＋D
→闇に食われろ	ブラッドカイン発動中に↓↙←↓↙←＋D
A ブラック・オンスロート	↓↙←↙↓↘→＋C

ビギナーモード技表	
N or ←＋必殺技ボタン（連打可）	Dインフェルノディバイダー～アッパー～踵落とし
→＋必殺技ボタン（連打可）	ヘルズファング～追加攻撃
レバー↓要素＋必殺技ボタン（連打可）	ガントレットハーデス～蹴り上げ
空中で必殺技ボタン（連打可）	Dインフェルノディバイダー～アッパー～踵落とし
空中でレバー↓要素＋必殺技ボタン	ベリアルエッジ
通常ボタン押しっぱなし	カーネージシザー
強ボタン押しっぱなし	ブラッドカイン／闇に食われろ　※1
通常＋強ボタン押しっぱなし	ブラック・オンスロート

（※1）……ブラッドカイン発動中の場合。
※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説



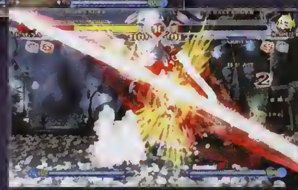
振り上げた剣をヒットさせると相手をロックし、巨大な鎌で連続攻撃を加える。発生が遅めなので、ベリアルエッジ→ダッシュ立ちDから連続技に組み込もう。

基本戦術　リーチが長い立ちBで地上戦の主導権を握れ!

ラグナはリーチが長く発生が早い立ちB→立ちCを軸に戦っていく。この攻撃がヒットした場合はヘルズファング～追加攻撃やカーネージシザースにつなげよう。もし立ちB→立ちCを相手がしゃがみくらいしていた場合は、立ちC→→＋Cとつなぎ、基本連続技欄のⅡの構成へ移行しよう。一方、立ちB→立ちCがガードされた場合は、遅めにヘルズファングをつないで暴れつぶしを狙ったり、ガード後に有利な状況になるデッドスパイクでスキをフォローしていく。ラピッドキャンセルが使用可能な状況なら、中段攻撃のガントレットハーデスと下段攻撃のしゃがみDで二択をかけるのも有効だ。これら、さまざまな選択肢を使い分けていこう。立ちBだけだと攻めがワンパターンになりがちなので、これに加えて空中ダッシュC→Dなど跳び込みを交ぜたり、カウンターヒット時に連続技が入るヘルズファングやガントレットハーデスで奇襲をかけるなど、攻めに緩急をつけていこう。



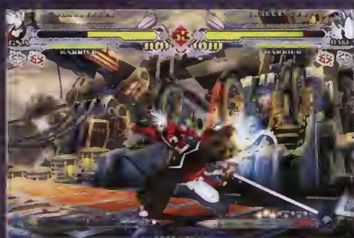
◀立ちBを嫌がって跳んでくる相手には、頭無敵の→＋Aで迎撃。ここからはアドリブでベリアルエッジにつなぐのが理想。



▶不利な状況や相手の連係には、無敵技のCインフェルノディバイダーで切り返す。ギリギリガードから割り込むのが効果的。

応用戦術　ガードを崩すには……?

相手にしゃがみAやしゃがみBをガードさせた後は、中段攻撃の→＋Bと下段攻撃の↘＋Cでガードを揺さぶるのが基本だ。ただし、→＋Bは発生が遅く、相手のしゃがみAなどによる暴れにつぶされやすい。そこで、しゃがみA→しゃがみC、しゃがみB→遅めしゃがみCなどで相手の暴れをつぶし、フェイタルカウンターを狙ってみよう。



しゃがみAからは中下段の二択、投げを使って揺さぶっていく。ヒット時のダメージはかなりのものだ。

応用戦術　ベリアルエッジを決めろ!

新必殺技のベリアルエッジは、ガードされても反撃を受けにくく空中からの奇襲に最適。また、連続技にも非常に重宝する必殺技で、下の写真のように相手キャラとの高さを合わせてからヒットさせると、地面バウンドを引き起こすためさらに追撃が可能になるのだ。連続技のダメージを飛躍的に伸ばせるので、ぜひとも練習してみよう。



この位置関係でベリアルエッジを当てると相手がバウンドする。今作の主力となるのでマスターは必須だ!

基本連続技

Ⅰは基本連続技。カーネージシザー後は一瞬ダッシュしてから→＋Aを出すのがコツ。Ⅱは相手がしゃがみやられ状態限定の連続技。立ちD・→→後はダッシュの硬直が解ける瞬間に→を入力しながらAを押し続けて最速で出すこと。この構成は多用するので要練習だ。Ⅲは下段始動。最後の立ちDはダッシュから出して相手と密着すること。

Ⅰ【立ちB→立ちC】Ⓒ▶｛ヘルズファング～追加攻撃｝ or ｛カーネージシザー→ダッシュ→＋AⒿ▶（ハイジャンプ）【C→D】Ⓒ▶ベリアルエッジ→立ちDⒸ▶ヘルズファング～追加攻撃｝（ダメージ:1942or3996）

Ⅱ（相手しゃがみ状態）【→＋B→立ちC→→＋C・→→】→立ちD・→→→→＋AⒿ▶（ハイジャンプ） CⒿ▶CⒸ▶ベリアルエッジ→立ちDⒸ▶ヘルズファング～追加攻撃（ダメージ:3733）

Ⅲ【↘＋C→立ちD・→→】→→＋AⒿ▶→ハイジャンプ【C→D】Ⓙ▶CⒸ▶ベリアルエッジ→ダッシュ立ちDⒸ▶まだ終わりじゃねえぞ（ダメージ:4222）

カラーバリエーション



御子神忠吉 究極欄外

●ラグナ補足:ラグナはソウルイーターの効果により、各種D攻撃で体力を吸収する。1度の連続技でD攻撃を複数回決めることで吸収量に倍率がかかり、2回目は1.1倍、3回目は1.2倍、4回目は1.3倍、5回目以降は1.5倍となる。投げ後の追撃は、ガントレッドハーデス～（遅めに）蹴り上げ→【立ちB→→＋A】Ⓙ▶（ハイジャンプ）【C→D】Ⓙ▶CⒸ▶ベリアルエッジ→立ちCⒸ▶ヘルズファング～追加攻撃がおすすめだ。

万能キャラに変わり無し！起き攻めよりも立ち回りがダメージ源だ。

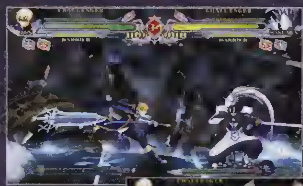


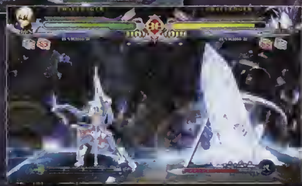
基本戦術　けん制&立ち回りを重視！

遠距離では、地上＆空中飛翔剣でけん制。本作では空中飛翔剣のスキが少ないので、ハイジャンプの頂点から出しつつ、着地前に空中ダッシュや2段ジャンプを交ぜるといい。他に、ジャンプC、立ちD、しゃがみDが有効で、相手の前に置いておくように出そう。前作同様、やや早めのAorB吹雪で、空中の相手をけん制するのもアリ。たとえ、空中バリアされてもガードプライマーを削れる。

接近手段はやっぱりジャンプB。発生が遅くなったもののまだまだ頼れる技。空対空を兼ねるなら早め、跳び込みなら遅めと使い分けよう。

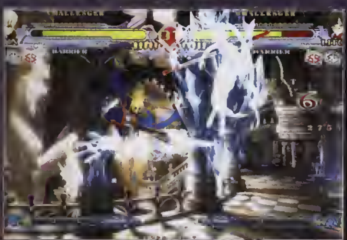
跳び込みが成功した場合は、➡+Aや投げで崩すのも有効だが、ガードプライマーを削る連係も加えたい。【しゃがみA×n→➡+D】や立ちCⓒ氷翔撃といった連係が効果的。ただし、これらの連係は間隔が空いているので、割り込みには弱め。割り込み防止の連係である、立ちC→➡+Cや立ちC→しゃがみDなども交ぜるといいぞ。


◀地上の飛翔剣。Aはスキが少なく、Bは弾速が速い。Cは一瞬停滞してから進むので、ダッシュで追い越すことも可能。


▶しゃがみDの発生が若干早くなり、ガードされて5F有利。立ちC→しゃがみDは割り込み防止&跳び防止の連係だ。

応用戦術　連続技の締めはC霧槍 尖晶斬

C霧槍 尖晶斬は発生が遅いものの、ダウンを奪えるので連続技の締め技として優秀。相手が最速の緊急回避を取った場合で、大体1～8F有利な状態で起き攻めができる。ただし、有利時間は高さによって異なり、地上版は相手が高い位置で当てる方が有利が長い。一方、空中版はお互いがなるべく低めに当てる方が有利が長くなる。


ジャンプDヒット後は、少し遅めにC霧槍 尖晶斬を出し低めに当てる。起き攻めの有利時間が長くなるぞ。

応用戦術　変わった立ちDをどうする？

地上けん制の要だった立ちDだが、若干攻撃判定が小さくなった。また、➡➡入力とゲージを消費する技でのみキャンセルできる仕様に。

立ちD先端ヒット後は、➡➡→ダッシュ【立ちA→立ちB(2段目)↘+C】ⓒB霧槍 尖晶斬とダッシュを2回入れ距離を縮めよう。あるいは、立ちDⓒC霧槍 突晶撃とつなげる。


すべての氷結攻撃はレバガチャでの回復が不要になり、のけぞりとほぼ同様の効果になった。

基本連続技

Ⅰは、最も基本的な連続技。相手は空中復帰する。なお、タオカカ、テイガー、レイチェル、アラクネには、最後にC霧槍 尖晶斬が決まり、起き攻めが可能。Ⅱはダウンを重視しつつダメージを追求したもの。Ⅲはフェイタルカウンター始動。発生の遅いしゃがみCだが、被カウンター判定の大技ガード後や対空必殺技の空振りに決めたい。

Ⅰ【立ちB（2段目）→立ちC→↘+C】ⓒB霧槍 尖晶斬（ダメージ:1749）

Ⅱ Nor➡投げ（1段目）ⓒ雪華塵（8段目）→【➡+C→しゃがみD】→C霧槍 尖晶斬（ダメージ:2122）

Ⅲ（カウンター限定）【しゃがみC→➡+C→しゃがみD】→（一瞬遅らせて）➡+B→【立ちC→➡+C·➡➡】→【立ちC→➡+C·➡➡】→ジャンプ【C→⬇+C】Ⓙ【C→⬇+C】（ダメージ:4201）

カラーバリエーション



ジン＝キサラギ
JIN=KISARAGI

起き攻めにつなげる連続技が減ったものの、リーチの長いジャンプCや各種飛び道具が使いやすい。より立ち回り重視でいこう。

Text：OYZ

特 ➡+A、➡+B、➡+C、↘+C、➡+D、Dor➡+C後に➡➡、ジャンプ中⬇+C

D	霜刀（フロストバイト）	相手を凍らせる攻撃を繰り出す
必	氷翔剣（ひしょうけん）（空中可）	⬇↘➡+AorBorC
必	氷翔撃（ひしょうげき）（空中可）	⬇↘➡+D（ヒートゲージ25%消費）
必	吹雪（ふぶき）	➡⬇↘+AorB
必	裂氷（れっひょう）	➡⬇↘+C
必	氷連双（ひれんそう）	➡⬇↘+D（ヒートゲージ25%消費）
必	霧槍 尖晶斬（むそう せんしょうざん）（空中可）	⬇↙⬅+AorBorC
必	霧槍 突晶撃（むそう とっしょうげき）（空中可）	⬇↙⬅+D（ヒートゲージ25%消費）
必	雪華塵（せっかじん）	Cボタン連打
超	凍牙氷刃（とうがひょうじん）	➡↘⬇↙⬅➡+C
超	氷翼月鳴（ひよくげつめい）	➡↘⬇↙⬅➡+D
超	虚空刃　雪風（こくうじん　ゆきかぜ）	⬇↘➡⬇↘➡+D
A	煉獄氷夜（れんごくひょうや）	⬇タメ⬆+D

ビギナーモード技表

N or ⬅+必殺技ボタン	B氷翔剣（ひしょうけん）
➡+必殺技ボタン	B吹雪（ふぶき）
レバー⬇要素+必殺技ボタン	B霧槍 尖晶斬（むそう せんしょうざん）
空中で必殺技ボタン	B氷翔剣（ひしょうけん）
空中でレバー⬇要素+必殺技ボタン	B霧槍 尖晶斬（むそう せんしょうざん）
通常ボタン押しっぱなし	凍牙氷刃（とうがひょうじん）
強ボタン押しっぱなし	氷翼月鳴（ひよくげつめい）
通常+強ボタン押しっぱなし	煉獄氷夜（れんごくひょうや）

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説



地面に氷の剣を突き刺して、地上に居る相手を氷結させるアストラルヒート。攻撃判定はガード不能だが、ジャンプで回避可能。➡or⬅投げのどちらからでも連続技で決まる。

獅子神忍法 究極欄外 ●ジン補足:新技のジャンプCは、空対空のカウンターヒット時に連続技が狙える。ジャンプの頂点～降りでカウンターヒットした場合は、しゃがみDで追撃が可能。やや実戦的ではないが、昇りジャンプ～頂点までにジャンプCを出す場合は、昇りジャンプC→空中ダッシュ【C→D】と入れ込んでおこう。どちらも先読みで置いておくように出すといい。



チェーンリボルバーで相手の攻撃をかいくぐるのが新生ノエルの立ち回り！

ノエル＝ヴァーミリオン
NOEL＝VERMILLION

素早いダッシュや空中ダッシュで一気に接近し、チェーンリボルバーを使った多彩な連係から必殺の連続技を狙っていこう。

Text：よるよる

特 ➡＋A、➡＋B、➡＋C、⬊＋C、➡＋D、⬅＋D、ジャンプ中⬅＋D

D	チェーンリボルバー	発動後、各種ボタンを追加入力することによって連続攻撃を繰り出す
必	弐式・ブルームトリガー	チェーンリボルバー中に⬇⬊➡＋D
必	伍式・アサルトスルー	チェーンリボルバー中に⬇⬋⬅＋D
必	参式・スプリングレイド	チェーンリボルバー中に➡⬇⬊＋D
必	拾壱式・オプティックバレル	⬇⬊➡＋AorBorC
必	拾参式・リボルバーブラスト	空中で⬇⬊➡＋C
必	玖式・マズルフリッター	⬇⬋⬅＋A
必	フラッシュハイダー	相手ダウン中に⬇⬇＋BorC（Bのみ連打可）
超	零銃・フェンリル	➡⬊⬇⬋⬅➡＋D
超	バレットレイン＞零銃・トール	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡＋D
A	ヴァルキリーペイル	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋C

ビギナーモード技表	
N or ⬅＋必殺技ボタン	B拾壱式・オプティックバレル
➡＋必殺技ボタン	C拾壱式・オプティックバレル
レバー⬇要素＋必殺技ボタン	玖式・マズルフリッター
空中で必殺技ボタン	B拾参式・リボルバーブラスト
通常ボタン押しっぱなし	零銃・フェンリル
空中で通常ボタン押しっぱなし	バレットレイン＞零銃・トール
通常＋強ボタン押しっぱなし	ヴァルキリーペイル

※事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説



銃を横に突き出し、ヒット時は乱舞攻撃に移行するアストラルヒート。➡＋Cや➡＋投げから連続技にすることができる。攻撃判定が発生するまで無敵時間が存在するため、連係への割り込みとしても使っていけるぞ。

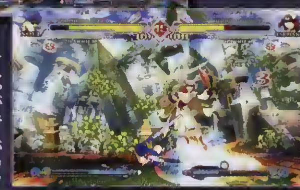
基本戦術　立ちCとチェーンリボルバーで新たな立ち回りを！

チェーンリボルバーの性能が軒並み強化され、闘い方の幅が広がったノエル。まずはチェーンリボルバーの性質を把握し、状況に応じた技を繰り出せるようになっておこう。立ちD、⬅+D、ジャンプDは攻撃判定発生前に無敵時間が存在するので、相手の攻撃をかいくぐりながらヒットさせることが可能だ。また、⬇+Dは中段攻撃ではなくなったものの、攻撃位置の低い技を飛び越えられる。立ちDやしゃがみDがヒットした場合は、チェーンリボルバーの派生で立ちA→➡+A→➡+C→➡+Dまで連続ヒットするので、見返りは極めて大きいぞ。

通常技では、モーションが変更された立ちCがとにかく強力。相手を画面端に追い込んだ状況では、立ちC→Aオプティックバレルの連係を使ってみよう。Aオプティックバレルはガードされても五分の状況を維持できるため、さらに攻めを継続することができるのだ。この攻めに加えて、チェーンリボルバーや➡+Bで相手のガードを揺さぶろう。



◀ノエルの➡＋投げの2HIT目は、素早くキャンセルをかけることでAオプティックバレルや玖式・マズルフリッターを連続技にできるのだ。



▶しゃがみCがカウンターヒットした場合は、相手が立ちくらいでも⬊＋Cが連続技になる。大ダメージコンボをたたき込もう。

応用戦術　チェーンリボルバー活用術

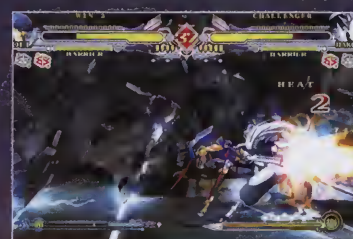
チェーンリボルバー中の➡＋Bは攻撃判定の発生が早いため、相手のガードを崩す手段として非常に使いやすい。立ちC→立ちDの流れからチェーンリボルバーを発動し、ガードで固まってくる相手には➡＋Bの派生を使い、動こうとする相手には立ちAの派生を使っていこう。無敵技で割り込まれそうなときは、➡＋Dや立ちDを出してみるのも手だ。



チェーンリボルバー中の➡＋Bヒット時は➡＋Aが連続ヒットする。ガードされても➡＋Dなどで崩しにいける。

応用戦術　ガードプライマー削り

ジャンプ⬅+Dは、相手にガードさせればガードプライマーを削り取ることができる。ここからチェーンリボルバー派生の➡+Cを出せば一気に相手のプライマーを削り取れる上に、➡＋Cの後に➡＋Bの派生と➡+Dの派生を出すことで中段と下段の二択を仕掛けられるのだ。画面端の相手に空中ダッシュジャンプ⬅+Dから仕掛けるのが効果的だ。



ジャンプ⬅＋Dの後に発生の早い技で割り込もうとする相手には、AやBの派生を使って対処していこう。

基本連続技

Ⅰは立ちDとしゃがみDからの基本連続技。立ちDからは立ちAの派生まで入れ込んでおくといいだろう。Ⅱは中段の➡＋Bからの連続技で、Cフラッシュハイダーの当たった位置が遠い場合は、立ちB→立ちCからハイジャンプBなどで追撃しよう。Ⅲは⬅＋Dがフェイタルカウンターした場合の連続技。切り返しなどから狙っていくといいだろう。

Ⅰ【立ちDorしゃがみD→A→➡+A→➡+C→➡+D→参式・スプリングレイド】→（ダッシュ）⬊+C Ⓙ▶【ジャンプD→立ちD→弐式・ブルームトリガー】（ダメージ:3082）

Ⅱ【➡+B→C→しゃがみC（1段目）→⬊+C】Ⓒ▶Cフラッシュハイダー→（ダッシュ）➡+C Ⓒ▶【立ちD→➡+B→C】Ⓙ▶【ジャンプD→立ちD→弐式・ブルームトリガー】（ダメージ:3066）

Ⅲ【⬅+D（カウンター時）→➡+D→➡+B→C→⬇+D→参式・スプリングレイド】→ダッシュ➡+C Ⓙ▶【ジャンプD→立ちD→➡+B→弐式・ブルームトリガー】（ダメージ:4099）

カラーバリエーション



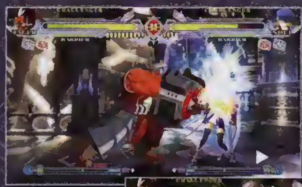
●ノエル補足:Dは5F～19Fまで対打撃無敵、2Dは1F目から足元無敵、➡+Dは5F～12Fまで頭・体無敵、⬅+Dは1F～19Fまでヒザ上無敵、ジャンプ⬅+Dは7F～26Fまで全身無敵、伍式・アサルトスルーは4F～18Fまで全身無敵。なお、本作の参式・スプリングレイドには無敵時間が存在しないため、相手の通常技割り込みの対策としてスプリングレイドは使いにくくなったが、上方向に強い攻撃判定は健在だ。

基本戦術　立ちCでけん制し接近のチャンスを待て!

けん制能力が格段にアップしたテイガー。特に、地上けん制用の立ちCと対空用しゃがみCは、極悪なほどパワーアップしている。まずは立ちCをブンブン振り回してけん制。相手がこの技の距離まで接近するようなら、キャンセルしてBスレッジハンマーやしゃがみDにつなげよう。電力ゲージがある場合は、ヒット確認してスパークボルトにつなげるのもこれまでと同様だ。

一方、しゃがみCはガードプライマーを削れる上、8F目から頭属性無敵。早めに出しておけば、ジャンプ攻撃でつぶされることはない。発生の早いしゃがみAの対空と使い分けるといい。

Bスレッジハンマー後など、接近時に若干有利な状況なら、テイガーお得意の投げと打撃の二択を仕掛ける。投げは間合いの広いAギガンティックテイガードライバーを、暴れ防止には立ちAから始まるリボルバーアクションを、バックステップ対策として【立ちC→➡+A】を仕掛けていこう。



◀歩きで距離を詰めつつ、スキの少ない立ちCでけん制。勝負どころはBスレッジハンマーやしゃがみDで一気に接近だ。

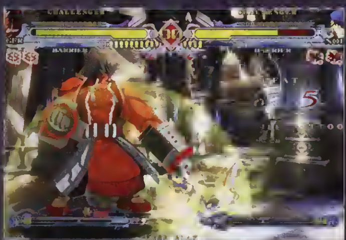


▶7F目から頭属性無敵があるので先読みで出そう。リーチがあるので、ある程度高空の相手をつかめるのもポイント。

応用戦術　ガジェットフィンガー

新技のガジェットフィンガーは、ダウン状態の相手を引き起こす技。成立後は磁力付加の密着状態でテイガーが3F有利。上述してあるBスレッジハンマー後と同じような三択を仕掛けるのが強力。

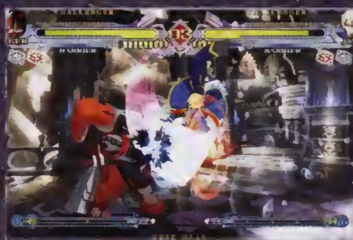
狙いどころは【立ちA×2→立ちB→⬈+C】Ⓒガジェットフィンガー。磁力付加中の相手なら、Aギガンティックテイガードライバー後にも決まる。



磁力付加中にAギガンティックテイガードライバーを決めたら、（少しためて）ガジェットフィンガーだ。

応用戦術　ジェネシックエメラルドテイガーバスター

Aの性能はほぼ前作と同じ。発生が11F、動作中の3～11F目に無敵がある。崩し以外に割り込みにも活躍する。追撃は画面中央なら⬈+Cが、画面端なら⬅+Dが届く。一方、Bは発生6Fと前作より2F早くなった。密着時の反撃など、決める機会がより増えた。なお、追撃は前作同様、Aスレッジハンマー～追加攻撃Ⓡ【➡+C→立ちD】などが決まる。



反撃できるフレームには、Bギガンティックテイガードライバーを決めたい。これでダメージ効率アップ。

基本連続技

Ⅰは A攻撃からヒット確認してガジェットフィンガーにつなげる連続技。Ⅱは前作同様の投げからの連続技。Ⅲはフェイタルカウンター限定。2回目のしゃがみCとBスレッジハンマーの前に少し歩いて距離を詰める。なお、アラクネ、ライチ、ラムダ、ツバキには、途中の➡+Aを省くこと。また、カルルには決まらない。

Ⅰ【立ちA×2→立ちB→⬈+C】Ⓒガジェットフィンガー（ダメージ:545）

Ⅱ 投げ→Bスレッジハンマー→【立ちC→➡+A】→アトミックコレダー→【➡+C→立ちD】（ダメージ:2766）

Ⅲ（カウンター限定）しゃがみC→（前歩き）しゃがみCⒸアトミックコレダー→（前歩き）Bスレッジハンマー→【立ちB→立ちC→➡+A】→アトミックコレダー→（前歩き）【➡+C→立ちD】（ダメージ:3991）

カラーバリエーション





全体的に打撃が強化。それでも狙うのは、ここ一発のコマンド投げだ!

テイガー（TR-0009）

IRON＝TAGER

けん制技の立ちCや新技のダウン投げが追加され、打撃面でのリターンが増したテイガー。打撃で固めて投げを決めるべし!

Text：OYZ

特	➡+A、➡+B、➡+C、⬈+C、⬅+D、ジャンプ中⬇+C
D ボルテックバトラー	強力な磁力攻撃を繰り出す
ギガンティックテイガードライバー	レバー1回転+AorB（タメ可）
アトミックコレダー	➡⬇⬈+C（タメ可）
スレッジハンマー	⬇⬈➡+AorB
→追加攻撃	スレッジハンマー後に⬇⬈➡+A
スパークボルト	⬅⬉⬇⬈➡+D（充電ゲージMAX時）
ボルテックチャージ	⬅⬇⬉+B（タメ可）
ガジェットフィンガー	相手ダウン中に⬇⬇+D（タメ可）
マグナテックホイール	⬇⬈➡⬇⬈➡+B
→テラブレイク	マグナテックホイール後に⬇⬈➡⬇⬈➡+B（ヒートゲージをさらに50%消費）
ジェネシックエメラルドテイガーバスター	レバー2回転+C（タメ可）
A キングオブテイガー	レバー3回転+C（タメ可）

ビギナーモード技表	
N or ⬅+必殺技ボタン	Bギガンティックテイガードライバー
➡+必殺技ボタン（連打可）	Bスレッジハンマー～追加攻撃
レバー⬇要素+必殺技ボタン（タメ可）	ボルテックチャージ/スパークボルト（充電ゲージMAX時）
空中で必殺技ボタン	ジャンプ⬇+C
相手ダウン中に必殺技ボタン	ガジェットフィンガー
通常ボタン押しっぱなし	ジェネシックエメラルドテイガーバスター
強ボタン押しっぱなし（追加入力可）	マグナテックホイール～テラブレイク
通常+強ボタン押しっぱなし	キングオブテイガー

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説



宇宙まで相手を担ぎ上げ、地面にたたき落す投げ技。発生は遅いものの、磁力付加中の相手なら引き寄せる。また、空中の相手も投げることが可能。アトミックコレダー後の追撃で狙おう。

究極欄外

●**ジェネシックエメラルドテイガーバスター補足:**前作ではレバー入力の完成前にボタンを入力すると、その前のコマンドが無効になった。しかし、本作ではこれが廃止。レバー2回転のコマンドがより簡単に入力できるようになったぞ。そのため、相手の攻撃をガードしながら、レバーをぐるぐる+ボタン連打の究極割り込みテクが可能。これで一発逆転を狙え!



強化されたダンシングエッジ各種を使いこなし、業界最速のネコを目指せ！

タオカカ
TAOKAKA

操作にクセはあるが、コツをつかめばグングン上達が感じられること間違い無し。まずはスピードに慣れることから始めよう！

Text：よるよる

特	↘(しゃがみ歩き)、→+A、→+B、→+C(タメ可)、↘+C、←+D、ジャンプ中↓+D、ジャンプ中←+D、ジャンプ中↑+D、ダンシングエッジ中にAorBorC	
D	ダンシングエッジ	高速で突進攻撃を繰り出す
必	ネコ魂ワン！	↓↘→+A(連打可)
必	ネコ魂ツー！	空中で↓↘→+B(連打可)
必	ネコ魂スリー！	↓↘→+C(連打可／タメ可)
必	必殺ネコ魔球！	↓↙←+AorBorC(Cのみタメ可)
必	ねこっとび！	↓↙←+D
必	タオぴったん	空中・画面端で↓↙←+D（タメ可／技後に→で変化）
必	だましんぐエッジ！	↓タメ↑+D(技後に↓or←で変化)
必	ギッザギザ！	↓↓+C(タメ可)
超	猫の人直伝・ヘキサエッジ	↓↘→↓↘→+D
超	メッタメタのギッタギタ！	↓↙←↓↙←+C
超	ほぼ二匹になる！	↓↘→↓↘→+B
A	あたっくにゃんばーわん	←タメ↙↓↑+D

ビギナーモード技表

N or ←+必殺技ボタン	A必殺ネコ魔球！
→+必殺技ボタン(連打可)	ネコ魂ワン！
レバー↓要素+必殺技ボタン	C必殺ネコ魔球！
空中で必殺技ボタン(連打可)	ネコ魂ツー！
通常ボタン押しっぱなし	猫の人直伝・ヘキサエッジ
強ボタン押しっぱなし	メッタメタのギッタギタ！
通常+強ボタン押しっぱなし	あたっくにゃんばーわん

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説

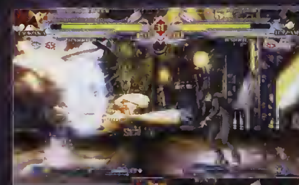


壁に向かって跳躍し、画面が暗転した後に相手に向かって猛スピードで突進する。壁に張り付いてから攻撃判定を持っている間は全身無敵なので、飛び道具などに合わせるといいだろう。←投げからキャンセルで出せば連続技になる。

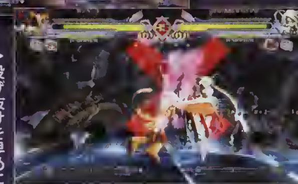
基本戦術　画面内を猛スピードで駆けめぐれ！

前方への攻撃判定が強化された各種ダンシングエッジと発生の早くなったジャンプBで攻め込み、連続技を狙いにいくスタイルが基本となるタオカカ。ダンシングエッジはヒット時の派生行動の入力受付が前作よりも若干長くなったため、連係としての使い勝手も向上している。→＋Bは発生の早い中段攻撃でヒット時は猫の人直伝・ヘキサエッジが連続技になり、ガードされてもタオカカ側が有利になる。しゃがみAや立ちBから出して相手のガードを揺さぶる手段として使っていこう。

→＋Bをガードさせた後は、続けて立ちBや投げを出せば動こうとする相手にヒットするので、さらに攻めを継続することができる。無敵技を持っているキャラクターを相手にした場合は、→＋B後にガードを交ぜて対抗していこう。また、通常技からの→＋Bに割り込もうとする相手には、立ちB→しゃがみCのリボルバーアクションでフェイタルカウンター始動の連続技を狙ってみるのも選択肢の一つ



◀横方向に派生するDダンシングエッジで遠距離から奇襲！AやBの派生を入力しておけばカウンターヒット時に追撃できる。



▶投げ抜けを早めに入力してくる相手には、立ちAやしゃがみAから投げを出せばスロウリジェクトミスを狙えるのだ。

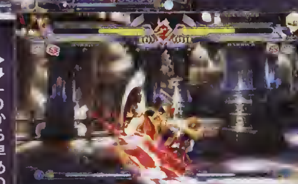
応用戦術　見切られづらい攻めを仕掛ける

→＋Bや投げによるガードの揺さぶりを覚えたら、通常技からダンシングエッジに連係させてさらなる攻め手を取り入れていきたい。特に便利なのは、通常技からキャンセルで、ダンシングエッジを出し、ヒット時のA派生とB派生でガードの裏表を惑わせる攻め。これに加えて、立ちBや↘＋Cをキャンセルして↓＋D版のダンシングエッジに連係させ、Bの派生で振り向いてからジャンプBを繰り出す連係も交ぜていけば、相手はガードに徹するのも困難なはず。ヒット時は立ちBが連続技になるため、見返りも大きい。この選択肢に対して立ちAなどを連打して対抗してくる相手には、しゃがみCでカウンターを狙っていくといいだろう。

画面端の相手には、ダンシングエッジヒット時のC派生の下り際にジャンプCを出したり、派生を出さずにレバーを前方に入れてからジャンプBを繰り出すなどの連係も有効。対空の準備をしている相手には、攻撃のテンポを変えながら攻めていこう。



◀↓＋Dのダンシングエッジは先読み対空としても使いやすい。カウンターヒット時は空中←＋Dに派生してから追撃可能だ。



▶↓＋Dから早めのB派生で振り向いた後のジャンプBはガード方向が分かりづらい。通常技などをガードさせて狙おう。

基本連続技

タオカカの連続技は、ジャンプ↑＋D後のネコ魂ツー！を5HITさせるため、ジャンプB→ジャンプC部分のつなぎを遅らせて相手を高めに浮かせるのがポイント。Ⅱの↓＋Dが空中の相手にカウンターヒットした際の連続技は、↓＋Dの後のジャンプ←＋Dを相手の落下に合わせてヒットするタイミングで出すことを心がけると成功しやすいぞ。

Ⅰ 立ちB→↘+CⒸ立ちD（レバー前入れ）→ジャンプCⒸジャンプD（レバー前入れ）→ジャンプCⒿ【B→C】Ⓒジャンプ↑+D（レバー前入れ）Ⓒネコ魂ツー！（5HITまで連打）(ダメージ:3175)

Ⅱ ↓+D（相手空中時カウンターヒット）or →投げⒸジャンプ←+D（レバー前入れ）→ジャンプCⒸジャンプD（レバー前入れ）→ジャンプCⒿジャンプB→ジャンプCⒸジャンプ↑+D（レバー前入れ）Ⓒネコ魂ツー！（5HITまで連打）(ダメージ:3622or3194)

カラーバリエーション



●**タオカカ補足**:Dダンシングエッジ(ヒット時AorB派生入力時)が地上の相手にカウンターした後の連続技は、立ちB→↘+CⒸ立ちD(レバー前入れ)→ジャンプCⒿジャンプB→ジャンプCⒸ↑+D(レバー前入れ)Ⓒネコ魂ツー!(5HITまで連打)がオススメ。しゃがみCフェイタルカウンター時は、→+CⒸ立ちD→(レバー前入れ)につなぎ、連続技に持ち込める。反撃などとしても積極的に使っていこう。

しもべは弱くなったけど
姫様は強化?



レイチェル=アルカード
RACHEL=ALUCARD

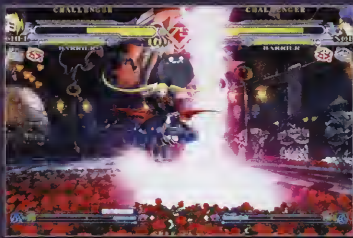
主力技の弱体化が目立つレイチェル。前作のような強引な攻めは難しいので、タイニー・ロベリアで相手を寄せ付けずに闘おう。

Text：KYO

基本戦術　タイニー・ロベリアを中心に攻めを構築しよう

本作のタイニー・ロベリアはスキが小さくなった。A版は、接近戦でガードされてもほぼ五分な上、➡＋Bの先端や立ちC・Cからつなげればダッシュから固めを継続できるぞ。中距離戦でもAタイニー・ロベリアは使いやすく、ジャンプで避けられても反撃を受けにくい。中距離戦では➡＋Bも使いやすいけん制技。ただし、カウンターヒットしたときのよろけ時間が短くなり、ダッシュからの追撃は難しい。➡＋B・D同時押しで使い、カウンターヒット時は立ちBをつないで連続技を狙おう。

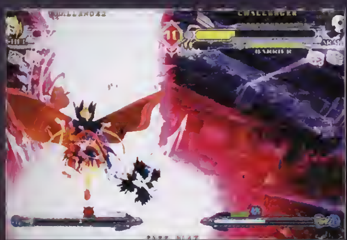
遠距離戦は、タイニー・ロベリアとシルフィードを併用してけん制し、スキを見てゲオルグ13世を設置しよう。今回のゲオルグ13世は、風を前方に吹かせるとカエルが大きく前進するようになったので、前方に風を吹かせつつタイニー・ロベリアを使えば、タイニー・ロベリア→ゲオルグ13世とガードさせられる。ただし、カエル消失後にカエルゲージが出現し、ゲージが回復するまで設置できないので注意しよう。なお、前作猛威を奮ったインピッシュ・シブソフィラも性能がダウンしており、攻撃判定発生中に相手の攻撃をガードするとカボチャが消えるので、注意して使おう。



ソード・アイリスは空中でも使用可能に。ジャンプ直後に使用し落雷をガードさせれば大幅有利となるぞ。

応用戦術　ガードプライマーを削れ!

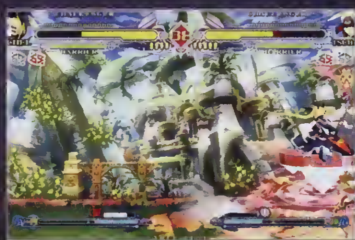
⬅＋Bと立ちC・Cは、ガードプライマーを減らせるので、【⬅＋B→立ちC(C・D同時押し)・C】とガードさせれば一気に2個のガードプライマーを減少させられる。また、バーデン・バーデン・リリーもガードプライマーを減少させられる。ガードさせれば大幅有利なので、前述のリボルバーアクションで一気にガードクラッシュを狙おう。



避雷針が複数本あれば、バーデン・バーデン・リリーでガードプライマーを一気に減らせられるぞ。

応用戦術　空中で⬇＋Cを有効活用

相手を画面端に追い詰めたら、Aタイニー・ロベリアなどで避雷針を設置しておこう。避雷針があれば、立ちB(J)⬇＋C（⬊＋C・D同時押し）(C)（着地して）ソード・アイリスが連続ヒットするため、前作と同様のガード崩しが可能だ。ソード・アイリスはガードされても若干有利なので、画面端に追い詰めたら積極的に狙っていこう。



狙える状況は限られているが、相変わらず強力。ソード・アイリスがヒットしたら空中連続技を決めよう。

基本連続技

Ⅰの➡＋Aは、前作より攻撃判定が小さくなったので十分近寄ること。ヒートゲージが無いときは➡＋A(C)ソード・アイリスにして、ハイジャンプをして追撃しよう。Ⅱは連続技後にゲオルグ13世を設置できる連続技で、ノエル以外に狙える。レイチェルとカルルは歩き後のしゃがみBを立ちBに、アラクネは⬊＋C（1段目）でつなごう。

Ⅰ【立ちB→立ちC（C・D同時押し）・C】(C)Bタイニー・ロベリア→ダッシュ➡＋A(C)バーデン・バーデン・リリー→Aタイニー・ロベリア（空振り）→ダッシュ⬊＋C（1段目）(C)ソード・アイリス→立ちB(J)【B→C】(J)【B→C】(C)Aタイニー・ロベリア（ダメージ:4008）

Ⅱ（画面端）【しゃがみB→立ちB→立ちC（C・D同時押し）・C】(C)ゲオルグ13世（設置）→（歩いて）しゃがみB(C)Aタイニー・ロベリア（同時にゲオルグ13世ヒット）→ダッシュ【立ちC・C】→⬊＋C（3段目）(C)（遅めに）ソード・アイリス→⬊＋C(C)ゲオルグ13世（設置）（ダメージ:2311）

特	➡＋A、➡＋B、⬅＋B、➡＋C、⬊＋C、C後にC、ジャンプ中C押しっぱなし、ジャンプ中⬇＋C、8方向orニュートラル＋D、ジャンプ中B方向orニュートラル＋D	
D	シルフィード	画面全体に風を起こす
必	タイニー・ロベリア（空中可）	⬇⬊➡＋AorBorC
必	ゲオルグ13世（空中可）	⬇⬋⬅＋A
必	インピッシュ・シブソフィラ（空中可）	⬇⬋⬅＋B
必	ソード・アイリス（空中可）	⬇⬋⬅＋C
超	バーデン・バーデン・リリー（空中可）	➡⬊⬇⬋⬅➡＋C
超	テンペスト・ダリア（空中可）	➡⬊⬇⬋⬅➡＋B（シルフィードゲージ1本消費）
A	クラウニッシュ・カレンデュラ	⬇⬇⬇＋B

ビギナーモード技表

N or ⬅＋必殺技ボタン	Aタイニー・ロベリア（※1）
➡＋必殺技ボタン	Bタイニー・ロベリア（※1）
レバー⬇要素＋必殺技ボタン	ゲオルグ13世（※1）
空中で必殺技ボタン	空中Aタイニー・ロベリア（※1）
空中でレバー⬇要素＋必殺技ボタン	空中ゲオルグ13世（※1）
通常ボタン押しっぱなし	バーデン・バーデン・リリー（空中可）
強ボタン押しっぱなし	テンペスト・ダリア（シルフィードゲージ1本消費、空中可）
通常＋強ボタン押しっぱなし	クラウニッシュ・カレンデュラ

※1……必殺技中に8で前方向にシルフィード発生。シルフィードゲージを1本使用。
※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

カラーバリエーション



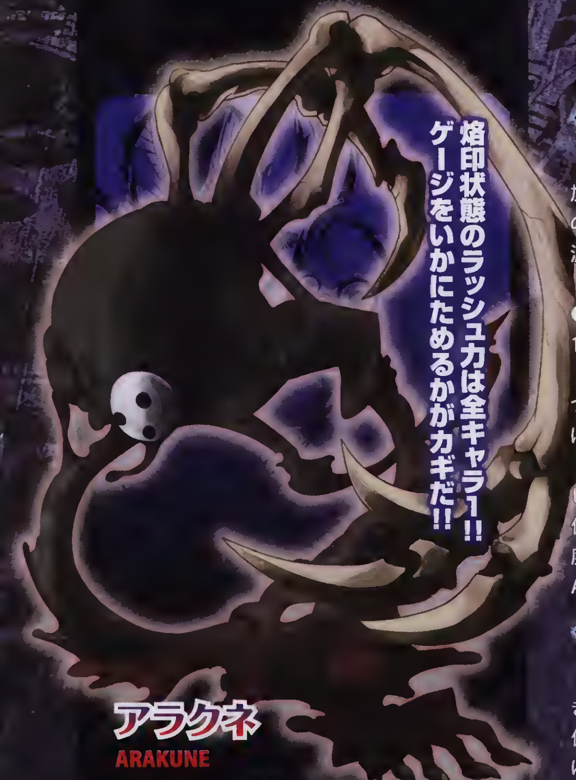
アストラルヒート解説



レイチェルの周囲に赤い光が発生し、光に触れた相手に強力な雷を決める。発生は非常に遅く連続技に組み込めないが、ガード不能技だ。相手を画面端に追い詰めると決めやすいぞ。

究極欄外

●**レイチェル補足:**テンペスト・ダリアは、使用時にシルフィードゲージを1本消費する(ゲージが0だと使用できない)。また、ゲージの残量によって飛んでくるものは違い、ゲージが多いほど威力が高い。シルフィードゲージはシルフィード使用後地上に合計60フレーム居ないと回復が始まらない。また、回復開始後140フレーム間は毎フレーム0.5%ずつ、141フレームを超えると毎フレーム1%ずつ回復する。



烙印状態のラッシュ力は全キャラ1!!
ゲージをいかにためるかがカギだ!!

アラクネ
ARAKUNE

烙印ゲージの仕様変更により、非烙印状態時の立ち回りが重要となったアラクネ。常にゲージをためる動きを意識しよう。

Text：パチ

特	➡+A、➡+B、➡+C、⬆+C、➡+D、A後に➡+B、➡+C・C・⬇+C、ジャンプ中⬇+AorBorC、ジャンプ中➡+AorBorC、ジャンプ中D（技後に⬆or⬇or⬆or➡で変化）、画面端でジャンプ中⬅⬅	
D	クリムゾン	蟲を召喚して攻撃する
必	ゼロベクトル	空中で⬇⬊➡+D
必	PならばQ（空中可）	⬇⬋⬅+AorBorC
必	y,トゥーダッシュ	空中で⬇⬊➡+C
必	イコール0	⬇⬊➡+B
超	fマルg	空中で⬇⬋⬅⬇⬋⬅+D
超	fインバース	⬇⬊➡⬇⬊➡+C
A	n無限大（空中可）	➡⬊⬇⬋⬅➡+D

ビギナーモード技表	
N or ⬅+必殺技ボタン	APならばQ
➡+必殺技ボタン	CPならばQ
レバー⬇要素+必殺技ボタン	イコール0
空中で必殺技ボタン	ゼロベクトル
空中でレバー⬇要素+必殺技ボタン	y,トゥーダッシュ
地上で通常or強ボタン押しっぱなし	fインバース
空中で通常or強ボタン押しっぱなし	fマルg
通常+強ボタン押しっぱなし（空中可）	n無限大

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説



発動中は完全無敵で、通常ガード時は必ずガードクラッシュする。軌道は水平突進、垂直落下、バウンド移動（2種）の4種類からランダムで決まる。当たりにくいので、もし出すなら烙印状態中+イコール0の迷彩中など、状況がいいときに出そう。

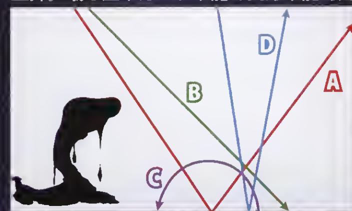
基本戦術　生まれ変わった烙印ゲージを知る

烙印ゲージは各種D攻撃をヒットorガードで増加し、最大値に発動。持続時間は約17秒弱で相手の攻撃をガードorくらっている間は烙印ゲージの減少率が（ガード時）50%：（くらい時）25%になる。

各種烙印ゲージ増加量は技によって異なり、●立ちD 40%:17%　●しゃがみD（1ヒットにつき）12.5%:8.4%　●➡+D 40%:20%　●ジャンプD 30%:15%　●ゼロベクトル（ガード不能技につきヒットのみ）：30%　●fマルg（ガード不能技につきヒットのみ）：30%　となっている。

烙印状態中はレバー+ボタン「放す」で蟲を召喚し、1つの蟲につき3種類の軌道を指定できる。前作と違い蟲召喚でのゲージ消費は無し。ただし、一度蟲を呼ぶと、下記の間は再召喚が不能となる。
A蟲:1秒 B蟲:2秒 C蟲:約2.6秒 D蟲:約3.1秒

各種蟲の性能は……●A蟲：背後から放物線を描いて落下し、バウンドして画面上へ跳ねる。引き寄せ効果アリ。●B蟲：45度方向に高速突進する3ヒット技。●C蟲：地面に出現後、約0.5秒後に攻撃。アラクネ側に飛び、ヒット、ガード時ともに拘束時間が長く、引き寄せ効果もある。●D蟲：サナギが落下する多段攻撃で、地面に潜伏後、蛾になって上昇。蛾は空中ガード不能で受身不能時間も長い。

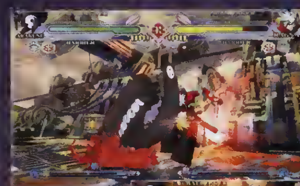


各種蟲の軌道は矢印の通り。前作に比べ蟲が大きくなっているので相手をより捕らえやすいはずだ。

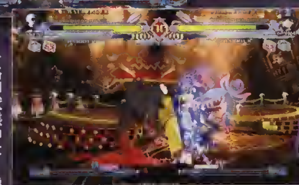
基本戦術　烙印ゲージを溜める立ち回りを

地上のけん制になるしゃがみDやジャンプDをまきつつ、相手の跳び込みには対頭属性無敵の立ちC、低姿勢のしゃがみB、空対空のジャンプAを使い分けよう。立ちC、ジャンプAからは下記Ⅰの連続技を狙い、烙印ゲージの約2/3の増加を目指す。しゃがみBはカウンターヒット時に立ちDが決まるので、ここからも烙印ゲージの増加が狙える。相手が接近を嫌がったら、➡+Dを設置したり、ゼロベクトルをまいて烙印ゲージを増やす行動をしてから攻め込むこと。攻め込む際はジャンプBで接近し、ヒット時は立ちA×1～3→追加➡+BⒿジャンプ➡+D技や【立ちB→立ちD】Ⓙ空中ダッシュ⬅+A×1～2→B～などの追撃を狙う。ガード時は投げと中段の➡+A、下段のしゃがみAでガードを崩し、烙印ゲージの増加を目指そう。

烙印状態中はAorB蟲を盾に接近しつつ、AorC蟲を相手にヒットorガードさせて➡+Aやしゃがみ A、Bでガードを崩し、連続技にD蟲を組み込もう。



◀対空からは烙印ゲージを70%増加させるチャンスとなる。連続技の締めをジャンプDにして起き上がりも攻めよう。



▶烙印状態中はA蟲をばらまきつつC蟲を相手に当てる。ガードさせれば大幅に有利なので、ガード崩しを狙っていこう。

基本連続技

Ⅰは立ちC始動からも決まる。ジャンプ⬇+Aヒット時に⬇+B→ずらし押し立ちD（押しっぱなし）と入力するのがコツ。Ⅱは相手が上空に吹き飛んでからfインバースを出すこと。Ⅲはイコール0部分の入力を⬇⬊➡B→ニュートラルB放し→➡+C放し→ニュートラルD放し、D蟲の下りヒット時に➡+C、⬇+CがヒットB、A放しと入力しよう。

Ⅰ ジャンプ【A×2→C→⬇+A】→立ちDⒿ【A→➡+B】Ⓙ【A→C→D】（ダメージ:2061）

Ⅱ 投げⒸfインバース→立ちDⒿ【A×2→B→C→D】（ダメージ:3624）

Ⅲ （烙印ゲージ2/3以上）➡+A→立ちD（烙印モード発動）Ⓒイコール0→B蟲→➡C蟲→D蟲→➡+C・C・（D蟲上昇→）⬇+C→B蟲→A蟲→C蟲→D蟲→【立ちC→立ちD】ⒿC（ダメージ:4500強）

カラーバリエーション



御子神忠臣 究極欄外 ●**アラクネ補足:** ジャンプDは無段になったが、ジャンプ⬇+Dで真下にも出せるようになった。また、近距離でジャンプDがヒットすれば立ちDで追撃できる、1発で烙印状態になる連続技を狙える。また、近距離で通常時ブレイクバーストヒットから立ちDⒿ【A→C→⬇+A】→立ちDⒿ【A→B→C→D】でも1発烙印状態になれるぞ。



シシガミ=バング
BANG=SHISHIGAMI

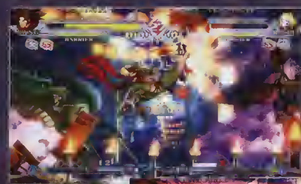
D攻撃を使ったカウンターをちらつかせつつ、立ちCやしゃがみC、バング落としなど豊富な崩し技でガードを揺さぶっていこう。

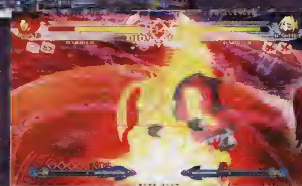
Text：パチ

基本戦術　接近戦はガード崩しを重視!!

けん制にはAorBバング流手裏剣術が有効。Aは相手の技の空振りを狙う差し込み用、Bは相手の足元付近を狙い爆風でジャンプ防止をしつつ接近しよう。なお、接近するときは下方向に強い空中ダッシュCか、めくりを狙えるダッシュジャンプ⬅＋Bが有効だ。接近後は、2回まで連打が効くようになった下段のしゃがみAを基点に、中段の立ちC、ガード時に若干有利な下段技の➡＋A、硬直が減りガードされても反撃を受けなくなった下段のしゃがみC、コマンド投げのバング落としで相手のガードを崩していこう。また、発生が早くなり当てやすくなったDも立ち回りに加えたい。立ちD、ジャンプDは上、中、下段にガードポイントがあるので対けん制技に。ジャンプDは対空技を防ぐのにも役立つ。しゃがみDは上、中段を防ぎ対空や近距離戦で強力だ。

その他には、萬駆嵐禍陣にも注目したい。前作と違いコマンドが完成すれば攻撃が必ず出るので、画面端で追い詰めて出すと強力だ。


◀新技のジャンプ⬅＋Cは上方向に強いので、空対空として仕様する。横に強いジャンプBと併用し、制空権を得よう。

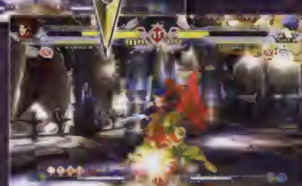

▶新技の萬駆阿修羅無双拳は発生が早く、出始めから無敵があるので割り込みや対空など、防御手段として役立つぞ。

応用戦術　決めろ奥義!!　風!!　林!!　火!!　山アーン!!

本作の風林火山は前作に比べ若干の変更が加わり、ダッシュ中の無敵時間が削除、仕様変更によりガードライブラ削り量の影響を受けないように。バング流手裏剣術のキャンセルタイミングが変更され、昇りで出してもジャンプの勢いがつかなくなった。また、各種D攻撃のみ攻撃力が上昇、立ちD、ジャンプB、⬅＋Cは受身不能時間が増加している。そのほか、元々の特徴であるガードはバリアのみ可能、必殺技キャンセルができる通常技はダッシュでキャンセルが可能、ダッシュ中はレバー入れ攻撃、各種D攻撃、投げ、必殺技でキャンセル可能といった部分は特に変更されていない。

これらの変更によって、前作よりも逃げづらくなったもののオフェンス能力の高さは健在なので、ガードを崩す動きをすること。Dバング流手裏剣術を盾に接近し、ジャンプBorCをガードさせてから➡ダッシュCでめくりを狙うか、↘ダッシュしゃがみAorCで、高速の中下の二択を仕掛けよう。


◀手裏剣を投げつつ接近をするのが基本。接近後はとりあえず⬇ダッシュジャンプCを出し、表裏のガードを揺さぶろう。


▶ジャンプCをガードさせたら➡ダッシュ↘とダッシュしゃがみAorCで中、下段の二択を仕掛け、再度ガードを崩そう。

基本連続技

Ⅰは全キャラに入る立ちくらい限定の連続技。➡＋Aが難しい場合はしゃがみBで代用すると簡単になる。Ⅱは中段始動でジャンプD後の手裏剣は⬇↘➡↗＋Cと入力する。Ⅲは D攻撃につなぐ前のしゃがみC、ジャンプBは、攻撃のヒットストップ中にレバーを➡に入れっぱなしにし、硬直が解ける前にDを押しっぱなしで入力すると出しやすい。

Ⅰ （立ちくらい限定）ジャンプC or ジャンプ⬅+B→【立ちB→しゃがみB→➡+C→ジャンプD】→➡+AⒸ▶バング双掌打・金剛戟→立ちDⒿ▶ジャンプ【B→⬅+C】Ⓙ▶【B→C】（ダメージ:3337or3594）

Ⅱ 【立ちC→しゃがみC】→しゃがみBⒸ▶バング双掌打・金剛戟→ダッシュ【➡+C→ジャンプD】Ⓙ▶Cバング流手裏剣術→立ちDⒿ▶ジャンプ【B→⬅+C】Ⓙ▶C（ダメージ:2945）

Ⅲ （風林火山中に）ジャンプC→【立ちB→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶➡ダッシュ立ちD→Ⓙ▶ジャンプDⒸ▶⬇ダッシュ→着地→➡+AⒸ▶➡ダッシュ➡+CⒸ▶↗ダッシュジャンプ【B→➡入れD】Ⓒ▶⬇ダッシュ→着地→しゃがみC（ダメージ:3962）

特	➡＋A、➡＋B、➡＋C、↘＋C、➡＋D、ジャンプA後にA、ジャンプ中⬅＋B、ジャンプ中⬅＋C	
D	バーニングハート	相手を燃やす攻撃を繰り出す
必	秘術・バング瞬間移動の術	ドライブ技によるガード成功時にAorBorC
必	秘術・疾風バング瞬間移動の術	空中ドライブ技によるガード成功時にAorBorC
必	真空烈風バング落とし	➡⬇↘＋C
必	昇天粉砕バング落とし・改	空中で➡⬇↘＋C
必	バング双掌打・金剛戟	➡⬇↘＋B
必	バング双掌打・天剛戟	空中で➡⬇↘＋B
必	バング流手裏剣術	空中で⬇↘➡＋AorBorCorD
必	釘設置（空中可）	⬇↙⬅＋AorBorCorD
超	獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」	⬇↘➡↘⬇↙⬅＋C
超	獅子神忍法・究極奥義・「萬駆風林火山」	風林火山が燃えているときに➡↘⬇↙⬅➡＋D
超	獅子神忍法・絶奥義・「萬駆嵐禍陣」	➡↘⬇↙⬅➡＋B
超	獅子神忍法・爆裂奥義・「萬駆阿修羅無双拳」	⬇↘➡⬇↘➡＋D
A	獅子神忍法 熱血最終奥義「究極萬駆」	（空中で）➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋D

ビギナーモード技表	
N or ⬅＋必殺技ボタン（連打）	真空烈風バング落とし
➡＋必殺技ボタン	バング双掌打・金剛戟
レバー⬇要素＋必殺技ボタン	C釘設置
空中で必殺技ボタン	昇天粉砕バング落とし・改
空中でレバー⬇要素＋必殺技ボタン	Dバング流手裏剣術
通常ボタン押しっぱなし	獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」
風林火山が燃えているときに強ボタン押しっぱなし	獅子神忍法・究極奥義・「萬駆風林火山」
通常＋強ボタン押しっぱなし	獅子神忍法 熱血最終奥義「究極萬駆」

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

カラーバリエーション



アストラルヒート解説



巨大な釘で攻撃する技。発生は遅いもののガードポイントがある上、攻撃はガード不能。しゃがみDカウンターから連続ヒットさせられる。前作の家庭用と違い低空でも出せる上、ヒット後の演出が熱く変化しているぞ。

獅子神忍法究極欄外

●**バング補足:**➡+Bは硬直が減少しガードされても反撃を受けず、ヒット時は【しゃがみA→立ちB】で拾える高性能の中段技に。通常投げ、空中投げはヒット後の吹き飛び方が変わり、地上投げは空中ダッシュから追撃可能。空中投げ後は画面中央は手裏剣、端は打撃で拾える。金剛戟は同技乗算補正がきつくかかっているので、連続技に組み込むのは1回にしよう。



素手状態がパワーアップ！中華娘の底力を見よ！

ライチ＝フェイ＝リン
LITCHI=FAYE=LING

伝家の宝刀であった「燕返し」の弱体化は痛手だが、素手時のラッシュ力が強化され、よりテクニカルなキャラクターに進化したぞ。

Text：がーくん

特	➡＋A、➡＋B（タメ可）、➡＋C、↘＋C、ジャンプ中⬇＋D、棒設置時にD（タメ可）、バックステップ中⬅、棒設置時地上ダッシュ中にD、立直・単騎待ち中に⬇	
D	萬天棒	棒を設置し、再度Dボタンを押すと設置した棒を引き戻す
必	棒所持時	
	一気通貫	⬅↙⬇↘➡＋D
	→追加攻撃	一気通貫中にAorBorC
	→中断	一気通貫中にD
	燕返し	➡⬇↘＋D
	素手時	
	三元脚・白	⬇↘➡＋A
	三元脚・發（空中可）	⬇↘➡＋B or 立直・単騎待ち中にB
	三元脚・中（空中可）	⬇↘➡＋C or 立直・単騎待ち中にC
	立直・単騎待ち（空中可）	棒設置時に➡↘⬇↙⬅＋A
	→一発	立直・単騎待ち中にA
	立直・引っかけ（空中可）	棒設置時に➡↘⬇↙⬅＋B
	立直・追っかけ（空中可）	棒設置時に➡↘⬇↙⬅＋C
	東南西北	棒設置時に⬅↙⬇↘➡＋D
	小手返し（空中可）	棒設置時に➡⬇↘＋D or ⬅⬇↙＋D
超	国士無双	棒設置時に➡↘⬇↙⬅➡＋D
	緑一色	➡⬅⬇⬆＋C
	大車輪（空中可）	棒所持時に➡↘⬇↙⬅➡＋D（発動中にレバー＋Dで方向指定）
A	九蓮宝燈	立直・単騎待ち中にD

ビギナーモード技表	
N or ⬅＋必殺技ボタン（素手時連打可）	一気通貫／三元脚・白～發～中
➡＋必殺技ボタン	燕返し／東南西北
レバー⬇要素＋必殺技ボタン	一気通貫／立直・単騎待ち
空中で必殺技ボタン	三元脚・發／⬇＋D
空中でレバー⬇要素＋必殺技ボタン	立直・引っかけ／⬇＋D
通常ボタン押しっぱなし	国士無双／大車輪（空中可）
強ボタン押しっぱなし	緑一色
通常＋強ボタン押しっぱなし	九蓮宝燈

※……/で区切られている技は、それぞれ（棒所持時）／（素手時）に対応
※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説



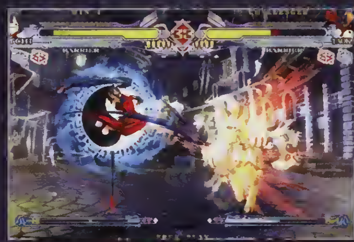
斜め下に急降下キックしてから連続蹴りを見舞う。発生まで無敵時間があるが、事前に棒に乗っている必要があるのが難点。コンボⅢの立直・単騎待ち～一発後に組み込むことができる。

基本戦術　中距離戦は棒所持状態で戦おう

棒所持時は、リーチの長い➡＋Bや［立ちB→立ちC］を使い、中距離でけん制していこう。立ちBをガードさせたら、➡＋Aと一気通貫～C追加攻撃の中下の二択を迫るのもあり。どちらもジャンプ防止になる上、➡＋Aの方はスキが減っているのでガードされても反撃を受けにくい。また、ヒット時は立ちB→しゃがみCⒸ一気通貫→A追加攻撃で追撃でき、連続技Ⅱにつながる。

対空は地対空で確実に落とせるものが無いため、相手のジャンプを防止するようにジャンプBやジャンプCで適度にけん制しておくことが大事だ。しゃがみCは早めに出しておけば斜め上に対して強いが、スキも大きいので多用は禁物。この後は一気通貫まで入れ込んでおき、当たっていたらA追加攻撃で追撃しよう。ほかにも、空中投げで対処する方法もあるが、投げ間合いが前作よりも大分狭くなっているので要注意。

切り返しには無敵技の燕返しが重宝する。ただし、燕返し後の追撃は困難で、一部キャラクターに対してのみしゃがみCで追撃できる（欄外参照）。なお、前作と違い大車輪は、暗転前の無敵時間が無くなったため、切り返しに使うことはできない。



⬅＋Dは棒を設置しつつ中段攻撃を繰り出す。ヒット時はキャンセル空中小手返し↓ジャンプBがつながる。

応用戦術　ラッシュをかけろ！

素手状態は、立ちB→しゃがみAが可能になり、小手返しの全体動作が短くなっている。C系の通常技を小手返し（前方）でキャンセルするとガード時も5分の状況になるので、多彩な連係を組めるのだ。中でも、しゃがみCは前進しながら攻撃するため、小手返しとの相性は抜群だ。これら新要素で幻惑して、本命である立ちB→➡＋Aorしゃがみ Bの中下段の二択を決めていこう。

棒所持時の➡＋Dは突進力のあるタックルで、1段目がガードプライマーを1個削る点が大きな魅力。さらにこの技の2段目は目の前に棒を設置しながら攻撃し、ガード時で若干有利で、ヒット時は立ちBで追撃可能だ。ただし、2段目はキャンセル不能な上、相手にギリギリガードをされると不利な状況になってしまう。そこで、ガードプライマーを削るために使うだけなら、1段目を一気通貫でキャンセルするといいだろう。新要素である一気通貫～解除につなげば、ガード時でもわずかに不利程度なので反撃を受けることは無い。相手が1段目ガード後に反撃してくるようなら一気通貫の上中段ガードポイントで受け止めてから、B追加攻撃で反撃していこう。



棒所持時の➡＋Dは、立ちBや立ちCなど多くの通常技から連係できる。今作の攻めの要となる技の一つ。

基本連続技

Ⅰは基本コンボ。立ちBが先端ヒットしても問題なくつながるのが強み。しゃがみDはDボタンを押し続けて、棒をある程度停滞させておくこと。なお、しゃがみA×2後にこのコンボを決めると↘＋C時点でつながらなくなる。Ⅱは➡＋Bはカウンターヒットすると壁バウンドを誘発するので、ダッシュBで拾おう。Ⅲは投げ始動の高威力コンボ。

Ⅰ　［立ちB→立ちC］Ⓒ一気通貫～B追加攻撃→ダッシュ［B→➡+B→C→しゃがみC→↘+C］ⒸしゃがみD（タメ）→［しゃがみC→➡+C］→↘+CⒸ三元脚・中→發（棒ヒット）（ダメージ:3333）

Ⅱ ➡+B（カウンターヒット）→ダッシュ～［立ちB→しゃがみC］Ⓒ一気通貫～A追加攻撃→［立ちB→➡+C］→［しゃがみB→しゃがみC］ⒿBⒿ［B→C］（ダメージ:3092）

Ⅲ ➡投げ（2段目）Ⓒ一気通貫～A→小手返し（前方）→［しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ三元脚・發Ⓒ立直・単騎待ち～一発～發→➡+C（遅め）→［しゃがみB→しゃがみC］Ⓒ三元脚・發～中（ダメージ:2873）

カラーバリエーション



御子神忠法 究極欄外

●燕返し後にしゃがみCで拾えるキャラクター：ラグナ、ジン、ノエル、ライチ、ラムダ　（ダッシュしゃがみCのみ）：アラクネ、バング
●立ちD設置系技：［立ちD、➡+D、ジャンプ⬇+D、一気通貫～AorB追加、小手返し（前方）、燕返し］　●しゃがみD設置系技：［しゃがみD、⬅+D、一気通貫～C追加、小手返し（後方）、大車輪］



カルル＝クローバー
CARL=CLOVER

基本的な闘い方は前作と同様。カルルと人形の攻撃を組み合わせて、必勝パターンの挟み込み連係で勝つべし！

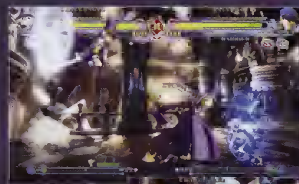
基本戦術　前衛に人形、後衛にカルルの布陣で闘う

前作同様、前衛に人形が居る状態を維持しつつ接近。最終的にはカルルが相手の背後に回り込んで、挟み込む形を作るのが必勝パターンだ。

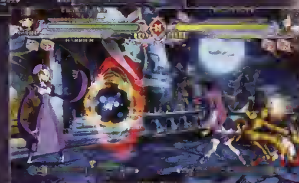
遠距離のけん制は、前衛の人形が主役。地上の相手には、➡+D放しやコン フォーコでけん制する。特に、コン フォーコはガードプライマー削り技となったので、積極的に使いたい。攻めるならこれに合わせて、カルルが空中ダッシュCやBヴィヴァーチェで背後に回り込むといい。

一方、防御的にいくなら、人形⬆+D放しなどで相手の跳び込みを防ぐのも有効だ。人形だけを前進させ、あえてカルルと人形の間に誘い込むのもアリ。相手が人形を跳び越えたら、対空の➡+Aや着地に立ちBor立ちCをガードさせ先手を取ろう。

なお、相手が人形に回転して人形を攻撃した場合は、カルル自身の跳び込みから連続技を決めたい。人形の位置に影響されない連続技Ⅰ（下欄参照）は、その後の状況もいいのでマスターしよう。



◀前衛に人形、後衛にカルル。この布陣は本作でもセオリーとなる。ここから得意の挟み込み連係に持っていこう。



▶基本的には後衛にいると役に立たない人形。しかし、ヴォランテの追加により、この布陣でも戦えるようになった。

応用戦術　挟んで崩す

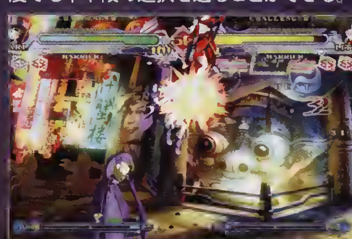
追加のリボルバーアクションで崩しが豊富になった。前作同様、固め連係の【立ちA→しゃがみA→立ちB→しゃがみB】→人形➡+D放しは健在。さらに、単純だが強力なのが【立ちA→しゃがみA→立ちB→➡+B→（人形D放し）→➡+C】。最後が中段でガードされても五分。また、2ループ目に【（立ちA→しゃがみA）×2→（人形⬇+D放し入力）→しゃがみB→➡+B】（人形⬇+D放しヒット）するのもいい。



➡本文2個目の連係なら、下段の+Bと中段の人形×+D放しがほぼ同じタイミングで攻撃する

応用戦術　人形ゲージの変更を生かせ！

人形が休止状態だと人形ゲージが回復するが、本作ではその回復スピードが格段に早くなった。このため、人形を動かす時には連続で動かす、休ませるときには完全に回復するまで待つ、といったメリハリのある闘い方がいい。これなら挟み込んだときに人形ゲージが満タン近くあることが多く、何度でも中下段の選択を迫ることができる。



人形ゲージの仕様が変更。人形は適度に休ませつつ、闘うのがベスト。カルル一人で粘ることを覚えよう。

基本連続技

Ⅰは前作からある基本連続技。カルルには決まらず、アラクネ、ハクメン、ハザマには決まりにくい。この4キャラにはアレグレット後をジャンプ【B→C】→人形⬆+D放しにしよう。Ⅱはジャンプ B カウンターヒット後の安定連続技。Ⅲは投げ始動。人形⬇+D放しは見た目ほど攻撃判定が上に無いので注意。ジャンプ⬇+Cは低めに当てよう。

Ⅰ　【立ちA→しゃがみA→しゃがみB→↙+C】（ラ・カンパネラ）Ⓙ▶空中ダッシュ ⬇+CⒸ▶アレグレット（空振り）→しゃがみC→人形⬆+D放し（ダメージ:1277）

Ⅱ　（空対空、カウンターヒット限定）ジャンプB→麗しのカンタータ（ダメージ:2571）

Ⅲ　➡投げ（ラ・カンパネラ）Ⓒ▶Aヴィヴァーチェ→ダッシュ→【しゃがみB→しゃがみC】→人形⬆+D放し→ジャンプ⬇+C（人形⬇+D放し入力）→ジャンプC→人形⬇+D放しヒット→しゃがみC→人形⬆+D放し（ダメージ:3004）

カラーバリエーション



Text：OYZ

特	➡＋A、➡＋B、➡＋C（タメ可）、↙＋C、ジャンプ中⬇＋C、ニルヴァーナ起動中にニュートラルor➡or⬅or↙or⬇or⬆＋D放し（空中可）	
D	オートマトン	人形（ニルヴァーナ）による攻撃を繰り出す
必	ヴィヴァーチェ	⬇↘➡＋AorB
	カンタービレ	➡⬇↘＋C
	アレグレット	空中で⬇↙⬅＋C
	ニルヴァーナ起動中	
	ラ・カンパネラ（空中可）	⬇⬇＋D放し
	コン ブリオ（空中可）	➡⬇↘＋D放し
	コン アニマ（空中可）	➡↘⬇↙⬅＋D放し
	コン フォーコ（空中可）	⬅↙⬇↘➡＋D放し
	ヴォランテ（空中可）	⬅⬇↙＋D放し
超	麗しのカンタータ	➡↘⬇↙⬅➡＋C
	追憶のラプソディ（空中可）	ニルヴァーナ起動中に⬇↘➡⬇↘➡＋D放し
	ゲネラルパウゼ（空中可）	ニルヴァーナ起動中に⬇↙⬅⬇↙⬅＋D放し
A	デウス・エクス・マキナ	➡⬅➡⬅↙⬇↘➡＋D放し

※本文中では、ニルヴァーナ起動中にレバー＋D放しで出せる人形の攻撃を、「人形レバー方向＋D放し」と表記しています（例：人形⬇＋D放し）。

ビギナーモード技表	
N or ⬅＋必殺技ボタン	Aヴィヴァーチェ
➡＋必殺技ボタン	Bヴィヴァーチェ
レバー⬇要素＋必殺技ボタン	カンタービレ
空中で必殺技ボタン	アレグレット
空中でレバー⬇要素＋必殺技ボタン	ジャンプ中⬇＋C
通常ボタン押しっぱなし	ゲネラルパウゼ（空中可）
強ボタン押しっぱなし	追憶のラプソディ（空中可）
通常＋強ボタン押しっぱなし	デウス・エクス・マキナ

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説



デウス・エクス・マキナ

発動すると人形の上に10カウントのタイマーが表示され、これがカウントダウン。0になるとガード不能の大爆発を引き起こす。相手を画面端に追い詰めれば決まるかも？

獅子神忠流 究極欄外

●**カルル補足:** コン フォーコやコン ブリオなど、人形の必殺技は攻撃する前に、カルル自身が技名を言ってしまう。そのため、たとえ人形が画面外にる場合でも声でバレてしまうことがほとんど。しかし、あらかじめ掛け声を出す通常技を出して、その直後に人形必殺技を出すと最初の掛け声が優先されて、人形必殺技の掛け声を言わずに済ますことが可能だ。



ハクメン
HAKU=MEN

ついに待望のけん制技を習得し、立ち回りが大幅に強化されたハクメン。高性能な当て身と驚異の火力を武器に敵をなぎ倒せ!

Text：がーくん

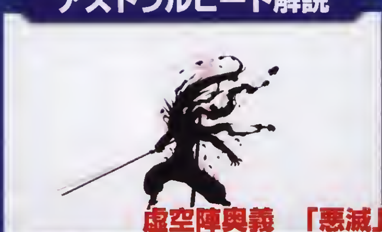
特	➡+A、➡+B、➡+C（タメ可）、⬅+C、⬊+C、➡+D、ジャンプ中⬇+A、ジャンプ中⬇+C	
D	斬神（ザンシン）	当て身技系の攻撃を繰り出す
必	紅蓮（グレン）	⬇⬋⬅+A（1）
必	蓮華（レンカ）	⬇⬋⬅+B（2）
必	残鉄（ザンテツ）	⬅⬋⬇⬊➡+C（3）
必	鬼蹴（キシュウ）	➡⬇⬊+A（1）
必	→閻魔（エンマ）	鬼蹴後にA（1）
必	火蛍（ホタル）	空中で⬇⬋⬅+B（2）
必	椿祈（ツバキ）	空中で⬇⬋⬅+C（3）
超	虚空陣　疾風（シップウ）	➡⬊⬇⬋⬅➡+D（4）（タメ可）
超	虚空陣　雪風（ユキカゼ）	⬇⬊➡⬇⬊➡+D（4）
超	虚空陣奥義　夢幻（ムゲン）	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+B（8）
A	虚空陣奥義　「悪滅」（アクメツ）	⬇タメ⬆+D

※カッコ内の数字は勾玉ゲージ消費量

ビギナーモード技表	
N or ⬅+必殺技ボタン（連打）	鬼蹴（キシュウ）～閻魔（エンマ）
➡+必殺技ボタン	残鉄（ザンテツ）
レバー⬇要素+必殺技ボタン	蓮華（レンカ）
空中で必殺技ボタン	火蛍（ホタル）
空中でレバー⬇要素+必殺技ボタン	椿祈（ツバキ）
通常ボタン押しっぱなし	虚空陣　疾風（シップウ）
強ボタン押しっぱなし	虚空陣奥義　夢幻（ムゲン）
通常+強ボタン押しっぱなし	虚空陣奥義　「悪滅」（アクメツ）

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説

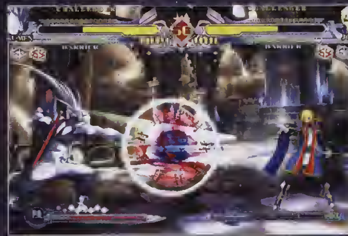


相手の打撃攻撃を受け止めると、強烈な斬撃を連続して繰り出す当て身技。当て身判定が発生するまでが非常に早く、打撃属性の技を受け止められる。起き上がりのリバーサルなどに使っていこう。

基本戦術　⬅+CとジャンプCでけん制

ハクメンは前作と変わらず必殺技を使うのに勾玉ゲージを消費する。勾玉ゲージは自動的にたまる上に、ギリギリガードや攻撃を当ててもたまるので序盤は待ち気味に闘おう。基本けん制は新技の⬅+CとジャンプCで、どちらもリーチが非常に長いのが特徴。必殺技の中では、上半身無敵の鬼蹴とリーチの長い紅蓮が接近手段として強力。勾玉ゲージが4個以上たまったら、紅蓮から下段の蓮華と中段の残鉄で二択を仕掛けよう。この蓮華は少し遅めに出すと相手に見切られにくい。跳び込みには、下に強いジャンプ⬇+Cがオススメだ。

対空には早めのしゃがみCと空対空のジャンプCを使い分けよう。防御面では、バックステップに無敵時間が無いので、当て身で切り返す必要がある。立ちD以外は当て身判定の発生が早く、地上技にはしゃがみD、ジャンプ攻撃には➡+Dで取るといい。相手が飛び道具で攻撃してくるなら、しゃがみC以外のC系通常技かジャンプ⬇+Aで飛び道具を攻撃したい。成功すると、その場に巨大な攻撃判定のある封魔陣が発生し、約3カウントの間停滞する。この封魔陣は敵の飛び道具を無効化でき、無効化すると停滞時間が延長される。

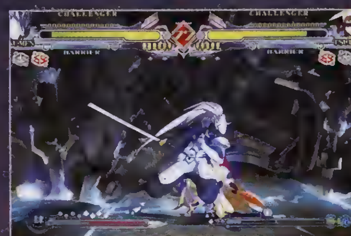


飛び道具にはジャンプ⬇+Aと⬅+Cを当てる。封魔陣を発生させれば、相手は飛び道具を出しにくくなるのだ。

応用戦術　ガードを揺さぶる

⬅+Cはカウンターヒットするとよろけを誘発し、ダッシュから⬊+Cにつなげばダウンを奪える。ほかにも、ダッシュ2回で接近すると相手がよろけ回復した際にわずかに有利な状況で接近できる。この後は投げとしゃがみA→投げによる投げ抜けタイミングの二択を迫る戦法がオススメだ。

➡+Aは頭属性無敵が削除されたため、対空には使いにくい。代わりにガードされても有利になり、ヒット時は立ちBが連続ヒットするようになった。有利な状況からの攻めに使おう。➡+Aをガードさせたら、ダッシュから椿祈と蓮華の二択を迫るのが基本。相手が暴れてくるようなら、ダッシュから無敵技の火蛍で暴れをつぶすといい。この火蛍は空中ガード不能なので、ジャンプ防止にも重宝する。なお、椿祈と火蛍はガードプライマーを1つ削る点も優秀で、さらに椿祈はガードで有利、火蛍はガードで五分だ。相手が➡+Aからの二択を嫌がって➡+Aをガード後にカウンターアサルトで切り返してくるなら、➡+A→Dとつなげてカウンターアサルトを斬神で取るのも手。このとき、斬神の反撃部分が空振りするが、ハクメン側が先に動けるので立ちBなどで反撃が間に合う。



【しゃがみA→⬇+A】は暴れつぶし兼ジャンプ防止の連係として優秀。カウンターヒット時は連続ヒットする。

基本連続技

Ⅰは中央の基本コンボ。ジャンプ中⬇+Cは地上ギリギリで当てて、着地後しゃがみCで拾おう。Ⅱは中段始動のコンボ。最初のジャンプ⬇+Aを高めに当てよう。なお、アラクネには3回目のジャンプをハイジャンプにすること。紅蓮より前は【しゃがみB→しゃがみA】始動も可能。Ⅲは中央の投げ始動のコンボ。紅蓮は若干遅めに出そう。

- Ⅰ　しゃがみB©紅蓮©鬼蹴～閻魔Ⓙジャンプ（下降中）⬇+C→（着地）しゃがみCⒿ（ハイジャンプ）⬇+A→空中ダッシュ⬇+A→C（ダメージ:2908）
- Ⅱ　（相手画面端）（ダッシュ中）椿祈→立ちC©蓮華→しゃがみCⒿハイジャンプ⬇+A→ジャンプ⬇+C→（着地）しゃがみC→ハイジャンプ⬇+A→C→（着地）ジャンプ⬇+A→ジャンプC→（着地）ジャンプC（ダメージ:6005）
- Ⅲ　N or ➡投げ©蓮華（1段目）©紅蓮→ダッシュ立ちBⒿ【A→B】Ⓙ⬇+A→C（ダメージ:3585）

※上記の各コンボの勾玉ゲージ消費量は、Ⅰ…3、Ⅱ…5、Ⅲ…3。

カラーバリエーション



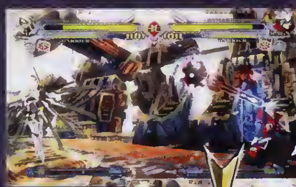
- ●そのほかの変更点:ダッシュの出始めに上方向を入力すると、ダッシュの慣性付きジャンプが出せる。ジャンプDの当て身の反撃部分の受身不能時間が長くなり、追撃が簡単になった。
- ●追加コンボⅣ:（相手画面端限定）（ダッシュ中）火蛍→しゃがみCⒿハイジャンプ⬇+A×2→空中ダッシュ→ジャンプ⬇+A×2→ジャンプC→（着地）ジャンプC（ダメージ:3773）※勾玉ゲージ2消費。

基本戦術　ガードプライマーを削れ!!

立ちD・D、➡＋D・Dでのけん制が基本で、2段目は必ず遅らせて出すこと。動くところにヒットさせやすく、相手の行動を制限できる。立ちDがガードされたら、2段目に派生させるかシックルストームやスパイクチェイサーにつなげてガードプライマーを削っていく。特にスパイクチェイサーは反撃を受けづらいので、これを主軸として使おう。

上記に加え、ジャンプ防止のアクトパルサーZwei・キャバリエ、ガードで固まる相手へのアクトパルサーZwei→投げ、中段の⬅＋D・Dや下段のアクトパルサーZwei・ブレイドも交ぜていく。

特に狙いたいアクトパルサーZwei・キャバリエからは、下記Ⅰの連続技、投げからはⅡの連続技が決まるのでダメージが高く狙う価値が高い。⬅＋D・Dはリターンこそ低いものの、必殺技でスキをフォローできるので使い勝手はいい。ガードプライマーの削りでプレッシャーをかけつつガード崩しをたまに交ぜていこう。



◀何はともあれ立ちD・Dでのけん制が基本。2段目をディレイで出すことにより、他の行動がより活きてくるはずだ。



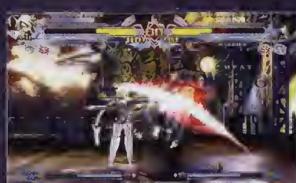
▶相手がジャンプしたがるところに、Dで固まる相手へのアクトパルサーZwei・キャバリエを狙うのが本命だ。

応用戦術　ダメージを与えるポイントを見逃すな

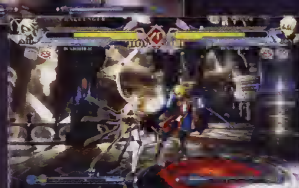
本作での対空は、近距離は頭属性無敵を持つ➡＋Aやしゃがみ Dに空中投げ、遠距離の空中の相手にはアクトパルサーZwei・キャバリエを狙うのが基本。➡＋Aカウンターヒット時やアクトパルサーZwei・キャバリエは受身不能時間が長いので、【立ちC（8段目）→➡＋C（8段目）】での拾いが可能。上記のコンボパーツは乗算補正の数値が高く、ダメージを稼ぐのに適している。レガシーエッジからも決まるので、見逃さないように。

接近戦でガード崩しを狙う際は、緊急受身をするところに⬅＋Bの2段目を重ねたり、➡＋Aやしゃがみ Cをガードさせてから⬇↙⬅↘＋D入力の低空クレセントセイバー or ↘＋Cの二択などが有効。また、低空クレセントセイバー（C追加入力）→（着地）→↘＋Cなどもフェイントを交ぜた崩しも強力だ。

相手から攻め込まれたときは、無敵技のグラビティシードで切り返す。使用後は約13秒間使用できないので、バックステップと交ぜて使うこと。



◀立ちCはさまざまな場面でダメージアップを図れる優秀なコンボパーツ。決められる状況を把握するとダメージ効率が上がる。



▶接近戦はグラビティシードでの切り返しが重要。ガードされると反撃が確定するので、やみくもに出さないように。

基本連続技

Ⅰは➡＋C後のダッシュしゃがみD・Dの2段目、その後の➡＋Cは遅らせて出すのがコツ。Ⅱはダッシュから最速で➡＋Aで拾い、➡＋Cの8段目ヒット時に最速でキャバリエを出すこと。遅らせると空振りしやすくなるので注意しよう。Ⅲの立ちD・D→レガシーエッジはヒット確認で出すのは厳しいので決め撃ちで。⬅＋D・Dはヒット確認可能だ。

Ⅰ（画面端以外）アクトパルサーZwei・キャバリエ→【立ちC（8段目）→➡+C（8段目）】→ダッシュしゃがみD・D→➡+C（ディレイ）→ダッシュしゃがみD・D Ⓙ▶ ジャンプD・D→Ⓙ▶⬇+D・D Ⓒ▶ クレセントセイバー（ダメージ:3873～4089）

Ⅱ 投げ→ダッシュ➡+A→➡+C→Ⓒ▶ アクトパルサーZwei・キャバリエ→ダッシュしゃがみD・D Ⓙ▶ ハイジャンプD・D Ⓙ▶⬇+D・D Ⓒ▶ クレセントセイバー（ダメージ:3090）

Ⅲ 立ちD・Dor⬅+D・D Ⓒ▶ レガシーエッジ→ダッシュ→【立ちC（8段目）→➡+C（8段目）】→ダッシュしゃがみD・D→➡+C（ディレイ）→Ⓒ▶ アクトパルサーZwei・キャバリエ→ハイジャンプD・D→Ⓙ▶⬇+D・D Ⓒ▶ クレセントセイバー（ダメージ:3694）

カラーバリエーション





ラムダ
Λ-11-

前作に比べれば火力は落ちたものの、けん制力の高さはまだまだ健在。各種飛び道具で固め、アクトパルサーで急襲せよ。

Text：パチ

特	➡＋A、➡＋B、⬅＋B、C連打、➡＋C、↘＋C、➡＋D、⬅＋D、ジャンプ中⬇＋C、ジャンプ中⬇＋D	
D	ソードサマナー	空間に剣を召喚して攻撃する
必	スパイクチェイサー	⬇↙⬅＋D（C追加入力で変化）
必	シックルストーム	⬇↘➡＋D（C追加入力で変化）
必	クレセントセイバー	空中で⬇↙⬅＋D（C追加入力で変化）
必	グラビティシード	⬇↙⬅＋AorBorC（専用ゲージMAX時）
必	アクトパルサーZwei（ツヴァイ）	⬇↘➡＋A
必	アクトパルサーZwei（ツヴァイ）・ブレイド	⬇↘➡＋B
必	アクトパルサーZwei（ツヴァイ）・キャバリエ	⬇↘➡＋C
超	レガシーエッジ	⬇↘➡⬇↘➡＋D
超	カラミティソード（空中可）	➡↘⬇↙⬅➡＋D
A	滅びの剣	⬇⬇⬇＋D

ビギナーモード技表	
N or ⬅＋必殺技ボタン（C追加入力で変化）	スパイクチェイサー
➡＋必殺技ボタン	アクトパルサーZwei（ツヴァイ）・キャバリエ
レバー⬇要素＋必殺技ボタン	アクトパルサーZwei（ツヴァイ）・ブレイド
空中で必殺技ボタン（C追加入力で変化）	クレセントセイバー
空中でレバー⬇要素＋必殺技ボタン	ジャンプ⬇＋D
通常ボタン押しっぱなし	レガシーエッジ
強ボタン押しっぱなし（空中可）	カラミティソード
通常＋強ボタン押しっぱなし	滅びの剣

※記事中の「N」はレバーニュートラルを表す。

アストラルヒート解説



出始めから発生後まで無敵のコマンド投げ。投げ間合いこそ狭いものの、発生もそれなりに早く、暗転後はジャンプで避けられないので強力。緊急受身をしたところに重ねたり、アクトパルサーZweiから狙おう。

●**ラムダ補足:**まだまだ使える連続技の始動部分を紹介。1.➡+A（カウンター）→【立ちC（8段目）→➡+C（8段目）】、2.グラビティシード→【しゃがみD・D→➡+C】、3.空中投げ→Ⓡ▶スパイクチェイサー→【しゃがみD・D→➡+C】。この3つからⒿ▶アクトパルサーZwei・キャバリエ→連続技紹介Ⅱの後半と同じ追撃が決まるぞ。



店主：サンディスクのメモリーカードを
選ぶなんて、あんたもお目が高い。
最強の剣
最強の鎧
最強の盾
▶最強の
メモリーカード
SanDisk


SanDisk
＼ゲームに欠かせないアイテムはコレ！／
メモリースティック マイクロ™ (M2™)
(メモリースティック PROデュオ変換アダプタ付属) 2GB、4GB、8GB、16GB
最大16GB新登場
PSP®「プレイステーション・ポータブル」goに対応
アダプタでPSP®「プレイステーション・ポータブル」にも！
サンディスク Ultra® メモリースティック PRO-HG デュオ™ カード 4GB/8GB/16GB
microSDHC™ カード 4GB/8GB/16GB
スタンダード メモリースティック PRO デュオ™ カード 2GB/4GB/8GB/16GB
SDHC™ カード 4GB/8GB/16GB
※実際の製品デザインは異なる場合があります。 ※オープン価格
※"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
圧倒的な読取り&書込み速度を実現！
好きなコンテンツがガンガン保存できる大容量！
様々なユーザーのニーズに応える高い信頼性！
ゲーム機にも
サンディスクの
フラッシュメモリーカード
フラッシュメモリーカード
世界・国内シェアNo.1* ブランド
*2009年Gartner 及び BCNランキング(2008年1月～12月)
www.sandisk.co.jp
サンディスク 検索

知識は武器になる！

今月は新要素を加えたシステムのチェック、未公開だった全カードのリストとその一部の詳しい解説、そしてデッキ紹介と、攻略に役立つ内容が盛りだくさん！　しっかりチェックして対戦に出かけよう！

LORD of VERMILION Ⅱ
ロード オブ ヴァーミリオンⅡ

LoVIIを徹底攻略！

LORD of VERMILION Ⅱ
■メーカー　：スクウェア・エニックス
■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■使用基盤：TAITO Type X2
■稼働日　：2009年10月27日稼働
■ﾈｯﾄﾜｰｸｼｽﾃﾑ：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text:age＠そろ閃／伊勢猫
※今月の記事はVer.2.0200を元に作成しています。

拡散を使いこなそう！

拡散のダメージ効率と効果的な当て方

一見してやや使いにくく感じる拡散攻撃だが、使いこなせば大きな戦力になる。ダメージだけ見るならば、1体の敵使い魔に当てた場合は、基本的に同じ攻撃力の単数攻撃と同じダメージを与えることができる。

それから、攻撃範囲内に居る敵の数でダメージが落ちるわけだが、例えば、魔種の［ルビカンテ］とほぼ同じスペック扱いになる［ダンターグ］（複数攻撃はスペックが低目に設定されているので、この組み合わせが同程度の扱いになる）と比べた場合、［ルビカンテ］が3体に攻撃したときと、［ダンターグ］が攻撃を当てたときのダメージがほぼ同じとなる。

つまり、2体以下の相手を攻撃するなら、［ルビカンテ］のほうが効率よくダメージを与えられるのである。

そのため、左右に分散している敵などにも、拡散攻撃ならかなり効率よくダメージを与えられるのだ。



2体に攻撃の的を絞り、各個撃破を狙うのが最も効率が良い。

●ATK80でDEF35の敵を拡散で攻撃した場合のダメージ量

	1体	2体	3体	4体
被ダメージ	48	39	36	34

拡散攻撃を活用する配置を覚えよう！

拡散攻撃の最大の利点は、やはり射程が長いことだろう。それを生かすために、パーティのフォーメーションを考える必要がある。

まずは相手と接触前だが、相手に拡散が居なかった場合は、前線に配置して先制攻撃でダメージを与えるのが有効。相手と距離を維持しつつ相手の範囲外から攻撃したい。

相手と本格的に交戦状態になったら、今度は最後方に配置して相手の攻撃を受けないようにしつつ一方的に攻撃するのが理想。こうすることで、受けるダメージを抑えるのだ。



こんな感じで配置しよう。拡散スマッシュは無理に狙わないのが安全。こうすることで生還率が上がるので、5枚デッキとの相性が非常に良いのも大きな特徴だぞ。火力が高めで攻撃を受けにくく、いざとなれば後ろに居る相手にも攻撃が当てられる、と、使いこなせば非常に強力なのだ。

オーバーキルの性能

主人公のオーバーキルは、攻撃のタイプによって性質が異なる。攻撃対象が単体であった場合、通常攻撃と同様、相手の弱点を攻撃するとクリティカルが発生する。しかし、複数対象の場合、ダメージがDEFに関わり無く固定な代わりに、弱点を突くことができないのだ。

また、武器によってゲージの溜まる速度にも差がある。下に簡単な表にまとめてあるので武器選びの参考にしてほしい。

●ゲージ上昇スピード比較表

槍	速い
杖	↑
剣	↑
片手斧	↓
両手斧	↓
レイピア	遅い



安定したダメージと盾を装備して高い防御力を両立できる片手斧はオススメ武器の一つだ。

「W」の付くスキルとは？

《Wゲート》、《Wシールド》など《W～》スキルの基本的な効果は、単体で使用した際に効果が倍、というわけではない。

しかし、例えば、《サーチ》を持つ使い魔が2体同時にサーチアイの封印をしようとする。そのときに、相手も同時に《Wサーチ》を持つ使い魔がサーチアイを封印しようとすると、わずかに「W」のほうが先に封印が終了するのだ。

ただし、《Wシールド》に関しては、このスキルを持っているのは2速以下の使い魔のみである。それに対して、3速の使い魔2体であれば、開幕などに封印を狙ったとき、到達する時間の差で相手に先んじることも可能であることを覚えておこう。

●スキルバリエーションによる施設封印の比較表

Wシールド	Wシールド	Wシールド	シールド	シールド
Wシールド	シールド	スキル無し	シールド	スキル無し



速　　遅

サポートスキルの効果

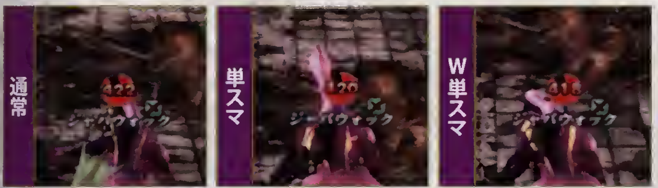
スマッシュ系

スマッシュの攻撃力を上げるサポートスキルは、単純な攻撃力アップに役に立ってくれる。残念ながらその上昇量は下の写真で見ると分かるようにそれほど高いわけではない。

しかし、すべての使い魔でスマッシュを行ない、同じ相手を狙うのであれば、そのダメージは確実に馬鹿にできないものになるだろう。

単数攻撃であれば、それも狙いやすくなるので、集中攻撃で各個撃破を狙うと効率が良いだろう。

●ATK70で、HP470、DEF40の敵を攻撃した場合



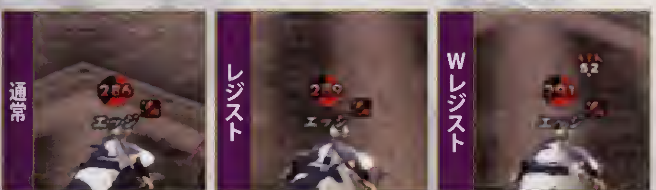
レジスト系

弱点属性のダメージを緩和してくれるレジスト系のサポートスキル。効果は下の写真の通りだ。

過剰な期待は禁物ではあるものの、交戦前からセットしておくことで、わずかでもダメージを抑えられるのは確か。それで首の皮一枚つながる可能性もありうる。

ストックプレイスにサポートスキルを持つ使い魔が居て、少しでも防御面を重視したいのであれば迷わずセットしておきたい。

●[ルビカンテ]の「かえんりゅう」で[エッジ]に攻撃した場合



ゲージ系

このサポートスキルの最大の利点は、開幕で相手よりわずかだが先制攻撃を行なえる点にあるだろう。

10コストにダメージを与える特殊技が使える使い魔が自身のデッキにあれば、相手が何かしらの特殊技を使う前にダメージを与えることができる。DEFが上がる特殊技などを開幕に使える相手に対しては特に有効になるだろう。

リジェネ系

回復量は微々たるもので、戦闘中などの回復目的で入れるのには向いていない。しかし、お互い離れた位置でストーンの制圧を始めたときなどに、とりあえずセットしておけば、HPを徐々に回復できるので、多少のダメージであればあまり気にせずに行動が可能になる。4速パーティで逃げ回りながら回復するのも面白い使い方だろう。

特殊なアルティメットスペル

クイックドライブ

パーティの移動速度を上げるクイックドライブ。有効な使い方といえば、やはり《アルカナ》スキルを持つ使い魔を連れての加速だろう。ちなみに、LV1であれば、左右の奥にアルカナストーンが設置されているときに、ゲートから出て即使用してまっすぐ向かうと、ちょうど到達直前に効果が切れるので便利だぞ。

クロノフリーズ

すべてのアルティメットスペルの中でも、最も特異な性能をしていると思われるのがこの〔クロノフリーズ〕だ。効果的に使うのが難しい。

まずはその特徴だが、効果中は施設の封印とアルカナストーンの制圧ができなくなる。ただし、施設の修復は可能になっている。

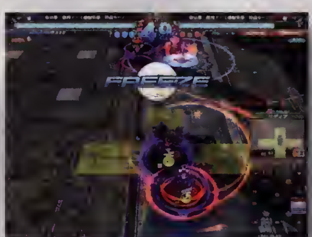
封印、制圧ができないのは相手も同じで、著しく行動が制限される。

これを活用する方法はいくつかある。まず、<サーチアイ>を封印されるなどして相手を見失ったときなどだ。とりあえず真ん中で制圧か、施設の修復を行ない、警告が鳴った瞬間に〔クロノフリーズ〕を使えば、安全に相手を捉えることができる。

同様に、お互いのパーティに速度差があるときに、とりあえず真ん中のストーンを少し削り、相手が制圧を開始したときに使用することで強引にリードを広げることも可能。

また、アルカナスキルを持つパーティに強行突破されたときも、帰還前に使用してパーティを入れ替えて改めて迎撃することも可能だ。

逆に、アルカナスキルを持つ使い魔を使用してるときに、タイムアップ寸前でストーン上に移動が間に合いそうにないときも、これを使えばその時間を稼ぐことができるぞ。



使いこなせれば、リードを守るとき、逆転を狙うとき、いろいろな場面で活用できるのが強みだ。

シーリング

相手の施設を封鎖するシーリング系のアルティメットスペル。LV1でも十分な効果があるが、LV3の効果はかなり特筆すべきものがある。ゲートを一つ封鎖できるため、相手がゲート内に居るときや、《ゲート》のスキルを持っていない状態で相手が出撃して撤退しようとしているときに使えば、その行動を著しく制限できる。ちなみに、LV3の〔シーリングU〕で封鎖できるゲートは自身に最も近い敵ゲートになるぞ。

アウェイク系は、シーリングの効果を一つレベルの低いもので無効化できるので相性が悪いものの、それでも制圧面で有利に立ちたいのであれば、使用する価値は十分にあるぞ。

リターンゲート

このアルティメットスペルは、あえて言ってしまえばLV2使用をするのはオススメしない。主人公のHPがわずかな状態で帰還してしまうと、建て直しに時間がかかるためだ。

主人公は死滅してもすぐ復活するので、どうせなら思い切ってLV1を使用するほうがいいだろう。

期間限定企画

eb!にLoVIIがやってきた!

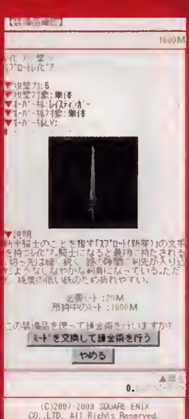
11月16日より、「チャレンジ!オンライン対戦キャンペーン」と題して、エンターブレイン関係者との全国マッチングが始まっている。「東京都　週刊ファミ通編集部　特設ルーム」という店名とマッチしたら当たりだ。お手柔らかにね。



ファミ通関係者だけでなく、全社の中からプレイヤーが登場。LoV初プレイの素人からアルカディアライターまで、さまざまな面子が参加。誌面に登場する編集やライターはその名前でプレイしているぞ。ガチデッキからネタデッキまでいろいろ使っているので、ボーナスゲームになるか、それなりの対戦になるかは運次第?

LoV.netのススメ

携帯コンテンツの「LoV.net」では、ギルド登録や戦績確認などのほかに、「錬金術研究所」というものが存在する。不要な装備品をリサイクル(錬金)して、別装備に変えることが可能な便利な機能だが、必ず性能が上がるものではないし、一度錬金したものは二度と元の装備に戻すことはできないリスクもある。とはいえ、不要な装備が高性能になる可能性があると考えれば、利用しない手はないだろう。しかも防具を錬成した場合は、この錬金でしか精製できない、錬金カラー防具になる可能性もある。この錬金術研究所の利用には携帯内通貨「20ミード」が必要で、1日5回までという縛りもあるが、まだの人は試してみてほしい。





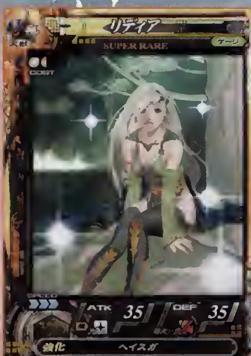
人獣

注目カードピックアップ!

高い機動力をいかせ!

移動速度に優れ、攻撃力も高いものが多い人獣。そのぶん打たれ弱い使い魔が多く、集中攻撃を受けると、高コストの使い魔でもあっさりと倒されてしまうことも多い。さらに、《シールド》スキルを持つものが一体しかいないため、制圧力は低い。しかし、強化系の特殊技は、扱いは難しいが爆発力の高いものが多い。

左右に分散させて敵の攻撃を集中させないようにしたり、移動速度をいかして敵を引きずりまわしてかく乱するなど、立ち回り方に工夫が必要になるぞ。



リディア

特殊技の「ヘイスガ」は、普通に使ってもそこそこの攻撃力しか発揮してくれないことも。しかし、スマッシュを効果中にうまくつなげることで、かなりの火力を発揮してくれる。可能であれば、使用時のパーティメンバーはなるべく単数+複数などのスマッシュが狙いやすいメンバーにしておくといいだろう。思い切って、主人公を含め複数攻撃のみのパーティを構成するのもアリだぞ。

特殊技範囲





エッジ

コスト25の使い魔で唯一のATK70の複数攻撃というスペックは、海種にはかなりの強さを誇るのだが、DEFが30とかなり打たれ弱い。使用する際は、特殊技のことも考え、死滅させないように主人公やほかの味方を壁にするなどして守ろう。なお、特殊技のダメージは、DEF40程度の相手に対して、レベルが上がるごとに約60→80→100→110程度のダメージを与えられるぞ。

特殊技範囲



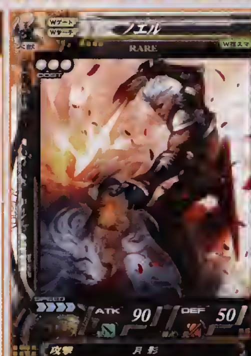


ロックブーケ

人獣の中では比較的バランスが取れた能力を持つ使い魔の一人。とにかく特徴的なのがその特殊技。範囲内に敵が一人でも居れば、約3カウントほど相手パーティを自身の方へ引き寄せる。相手が帰還しようとしたところを自陣深くまで引き寄せて帰還を遅らせたり、せん滅目的で使用したりとさまざまな使い方ができる。なお、攻撃範囲の縮小は範囲内に入れた敵のみに効果がある。

特殊技範囲





ノエル

DEFはやや低めであるものの、移動速度が、4速で高いATKを誇り、スキルも優秀と、コストに見合った強さを持つ。特殊技は、自身が真ん中付近で、相手がゲート付近に居るぐらいの距離だと、2回程度しか攻撃しない。しかし、お互い攻撃が届きそうな位置にもなれば、最大4回の攻撃が可能になるぞ。なお、月影1発のダメージはDEFと関係なく70で固定だ。

特殊技範囲





極楽鳥

サポートスキルを二つ持つ珍しい使い魔。自身がストックプレイスにいても味方をサポートできるのは大きい。自身のアルティメットスペルのゲージ量で特殊技の効果が変わるのだが、低下率は、LV1以上で約30%、LV2以上で約35%、LV3時で約40%となっている。LV1の状態でも十分な効果が期待できる。使用できる状況であれば、迷わず使っても問題ないだろう。

特殊技範囲





野性語りのガラク

特殊技で味方単体の攻撃範囲を複数攻撃にするのだが、その変化後の複数攻撃は普通のものより短い。そのかわり、攻撃間隔が単数攻撃と同じになる。効果範囲が非常に前方寄りなのだが、味方を左右に分散させても横にカードを向ければ届くほど。味方を左右に分散さえて使うことができるため、敵の攻撃の的を絞らせないようにしつつ味方を強化することもできる。

特殊技範囲





フェンリル

撃属性でATKが70もあるため、対魔種戦ではかなり活躍してくれる。攻撃方法が拡散であるため、[バハムート]などの攻撃範囲の外から攻撃できるのが思いのほかうれしい。特殊技を使用すると、約5カウントの間、ATKが50上昇する代わりに攻撃範囲が短くなるので、一転前衛として戦うといいだろう。[チェシャ猫]や[パラディン]の特殊技を併用するとなお良い。

特殊技範囲





アリス

[ロックブーケ]同様、人獣としては珍しく攻守のバランスの取れた能力を持つ。特殊技は、[野生語りのガラク]と同じタイプで、こちらは範囲内の味方すべての攻撃範囲を複数攻撃にする。その分、効果時間は約1.5カウントと短めだ。しかし、爆発力は高い。相手に逃げられないよう、[ロックブーケ]や、[マッドオーク]の特殊技を併用すると効果的だ。

特殊技範囲



ノエル戦闘型デッキ



ノエル | エッジ | リディア | チェシャ猫 | ヴィゾフニル

序盤は戦闘メインで

高いATKを持つ高コストの使い魔を中心に構成されたデッキ。[チェシャ猫]、[リディア]の特殊技を駆使すれば、序盤から戦闘で敵のせん滅を狙うことも可能。だが、開幕はなるべく[リディア]のゲージがたまるまで戦闘は控えたいところだ。

それらを使い、戦闘で強行突破できたらそのまま制圧するのもいい。

月影で体力を奪え!

[ノエル]の月影のゲージがたまったら積極的に相手に接近して月影を使おう。相手を追い払って制圧をするか、その効果でダメージを与えた上で戦闘を仕掛けて押し切るか、相手の動きとHPを見つつ次の行動を決めるといいだろう。当然だが、自身のパーティが月影に巻き込まれないように注意が必要だぞ。

対策とデッキ

●魔種との対戦

とにかく難敵である[バハムート]。これが入っているデッキと戦うときは、とにかく味方を分散させることが重要だ、なお、対策で撃属性を増やしたいなら、主人公武器を撃にしてしまおう。

●不死との対戦

光が少なめなぶんやや苦戦しやすいが、不死も強力な炎属性の使い魔は少ない。中軸となる[リディア]を死守したい。もし死滅したときは月影で少しでもダメージを与えつつ時間を稼ぎたい。

ロックブーケデッキ



ロックブーケ | パラディン | カイン | サーベルタイガー | 極楽鳥

じっくり戦おう

特殊技が便利な[ロックブーケ]を軸に、壁役の[パラディン]や攻撃面で優秀な[カイン]を加えた形だ。相手と戦闘を行ないつつ、お互い使い魔が死滅して帰還しようとしたときなどに、[ロックブーケ]の特殊技で敵を自陣まで引きずり込み、相手の帰還を遅らせ、相手より先に出撃することで相手に先んじてアルカナストーンの制圧を狙うのだ。

トラップも活用

相手に《シールド》スキルを持つ使い魔が居ない場合は、[サーベルタイガー]をフル活用したい。相手アルカナストーンシールドの方向へ移動しつつトラップを設置し、その後[ロックブーケ]でトラップ上まで敵を引き寄せてダメージを与えてから戦闘をすることで、強行突破が狙いやすくなるぞ。

対策とデッキ

●魔種との対戦

とにかく[カイン]を死なせないこと。ときには中心である[ロックブーケ]を盾にすることもいとわないように。あとは特殊技を駆使して[サーベルタイガー]のトラップへ誘い込みたい。

●不死との対戦

不死は、トラップを使う使い魔が多い。それに対しては[ロックブーケ]の特殊技で、トラップに誘い込もうとする敵を引っ張るのが有効。その間に集中攻撃でトラップの使い手を倒したい。

カードNo	希少度	使い魔名	スキル	サポート	コスト	速度	攻撃	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明
人獣:001	5R	リディア	-	[ゲージ]	15	3	複	35	35	光	ヘイスガ	範囲内の味方全ての攻撃間隔を一定時間、短くする。 (範囲内の種族が人獣の場合、効果が上がる)
人獣:002	5R	カイン	-	[Wレジスト]	20	4	複	60	25	撃	ジャンプ	範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
人獣:003	5R	ロックブーケ	[サーチ]	[W単スマ]	25	3	散	65	55	闇	テンプテーション	範囲内の敵全ての通常攻撃範囲を一定時間、縮小する。 さらに、敵パーティを味方パーティの方向へ引き寄せる。[時・早]
人獣:004	R	エッジ	-	[Wリジェネ]	25	4	複	70	30	雷	らいじん	範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]
人獣:005	R	ノエル	[Wゲート] [Wサーチ]	[W複スマ]	30	4		90	50	撃	月影	敵パーティの位置に無属性の攻撃をする。特殊技の発動位置が敵パーティに近いほど攻撃回数が増える。ただし、攻撃は敵、味方全てにダメージを与える。[時・早]
人獣:006	R	極楽鳥	-	[単スマ] [複スマ]	10	4	散	40	20	雷	虹色の護法印	範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。 さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる。
人獣:007	R	野生語りのガラク	-	-	15	3	複	45	25	闇	踏み荒らし	範囲内の味方1体の通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。
人獣:008	R	フェンリル	[サーチ]	[W複スマ]	25	3	散	70	50	撃	ハウリングムーン	自身の攻撃力を一定時間、大幅に上げる。ただし、攻撃範囲が縮小される。
人獣:009	R	アリス	-	[ゲージ]	30	3	複	60	55	光	ヘッジホッグシュート	範囲内の味方全ての通常攻撃を一定時間、複数攻撃にする。
人獣:010	UC	パラディン	[サーチ]	[Wレジスト]	20	3		40	60	光	ランパート	範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。 (範囲内の種族が人獣の場合、大幅に上がる)
人獣:011	UC	とうてつ	-	[ゲージ]	15	3		50	30	光	獣の眼光	範囲内の敵全てに一定時間、光弱点を付加する。[時・遅]
人獣:012	UC	チェイサー	[ゲート]	[Wリジェネ]	20	4	散	55	45	雷	追撃指令	範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。 さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。
人獣:013	UC	サーベルタイガー	[シールド]	-	15	3		55	25	撃	ファングトラップ	マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに撃属性のダメージをあたえる。(トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動)
人獣:014	UC	黒獅子	-	-	20	3	複	50	35	闇	黒帝王の威厳	範囲内に敵が1体でもいる場合は、一定時間敵のレバー移動を禁止する。 (かけられた場合はレバガチャで復帰する)[時・遅]
人獣:015	UC	オセロメー	-	-	10	4		35	25	雷	聖石の癒し	範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。
人獣:016	UC	オークドクター	[アルカナ] [ゲート]	-	25	1		70	50	光	警戒聴診	一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。
人獣:017	C	ゴブリンアーチャー	-	[Wリジェネ]	10	3		25	35	撃	スナイピング	範囲内の敵全てに一定時間、撃弱点を付加する。[時・遅]
人獣:018	C	ブラウニー	-	[Wレジスト]	15	4		55	25	雷	ダウンステップ	アルカナストーンゲージを一定量減らす。
人獣:019	C	チェシャ猫	-	[ゲージ]	10	4		30	30	闇	猫の微笑み	範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。
人獣:020	C	ワーム	[Wゲート]	-	10	4		40	20	雷	捕食粘液	範囲内の敵1体の防御力を一定時間、大幅に下げる。 さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。
人獣:021	C	長靴をはいた猫	[ゲート]	[W散スマ]	15	4		50	30	撃	スロウガ	範囲内の敵全ての攻撃間隔を一定時間、長くする。
人獣:022	C	ゴリアテ	[ゲート]	[W複スマ]	20	3		70	30	雷	巨兵重圧	範囲内の敵1体の通常攻撃を一定時間、単数攻撃にする。
人獣:023	C	ヴィゾフニル	-	[Wレジスト]	10	4		45	15	光	輝く尾羽	範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。 さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど効果が上がる。
人獣:024	C	ウォーロック	[サーチ]	-	20	3	散	65	35	闇	フェザーステップ	範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。 さらに、効果中に敵パーティを全滅させると、移動速度が上がる。
人獣:025	C	トリフィド	-	[W単スマ]	15	3		45	35	闇	腐食油	範囲内の敵全てに一定時間闇弱点を付加する。[時・遅]
人獣:026	C	ホワイトマンティス	-	[W散スマ]	15	4		60	20	光	フラッシュカッター	範囲内の敵1体に光属性の大ダメージをあたえる。
人獣:027	C	マッドオーク	[サーチ]	-	10	3	散	40	20	闇	グラビティコントロール	範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。[時・遅]



神族

注目カードピックアップ!

ダメージ系の特殊技が充実

移動速度に秀でた使い魔が多いが、中には2速ながら《Wシールド》を備えた使い魔や、《Wアルカナ》を持つ数少ない使い魔が居たりと、スキル面で優秀な使い魔が多い。また、相手に直接ダメージを与える特殊技が使用できる使い魔が多い。

その分、強化系の特殊技を使うものが少なく、使えるものも少々クセのあるものが多いのも一つの特徴だ。

相手の攻撃をしのぎつつ、それらの特殊技で敵の直接撃破狙うをのが基本的な戦い方になってくるぞ。



オーディン

高コストに見合った優秀なスペック、強力な特殊技と、非の打ち所が無い使い魔。デッキに入れるなら、常にパーティに組み込むようにしたい。HPがあるうちは盾役として使いたいが、死滅するともったいないので、HPがある程度減ったら味方の後ろに下げるのも重要。特殊技は、DEF40程度の相手に対して、レベルが上がるごとに、約110→140→160→180と上昇していくぞ。

特殊技範囲





ワグナス

高い攻撃力を持つ光属性の複数攻撃のおかげで、不死に対して圧倒的な強さを持つ。その分、オーディンなどに比べるとやや打たれ弱いので注意。特殊技は、レベルが上がるごとにダメージと移動速度ダウンの効果の両方が上昇する。LV.4のときは相手はほとんど動けないほど。ダメージは、DEF40前後の相手に対し、レベルが上がるごとに、約40→50→70→80と上昇する。

特殊技範囲





風神

[雷神]と対になっている使い魔で、どちらも拡散攻撃の使い魔。トラップをアルカナストーン近くに設置して、その影から拡散攻撃で相手のHPを削る戦法は地味に強力だ。とはいえ、4速のためトラップの威力は低目(トラップの威力は使い魔の移動速度が遅いほど高い)なので過信は禁物。トラップの威力は、レベルが上がるごとにDEF40程度の相手に対して、約100→120→130→150と上昇する。

特殊技範囲





メタトロン

相手単体に大ダメージを与える光属性の強力な特殊技を持つ。その性質上不死に対してはかなりの強さを発揮してくれるので、[ワグナス]と並んで不死メタの有力カードだ。ATKが高めな分DEFはやや低目。主人公やDEFが高い味方の後ろに配置するなどの工夫をしよう。特殊技はレベルが上がるごとに、DEF40程度の相手に対して、約110→130→150→170と上昇する。

特殊技範囲





仁王・阿

スターターの一枚である[仁王・吽]と対になっているカードで、スキルと移動速度が同じでスペックもDEFがやや高いだけで似たようなものになっているが、こちらは炎属性の拡散攻撃だ。拡散攻撃の範囲をいかして相手の攻撃範囲外から攻撃すればDEFの低さはそれほど気になるほどではないだろう。特殊技のATKダウンの効果は、約20%ほど低下させる。

特殊技範囲





仁王・吽

スターターの一枚であるがその強さを侮るなかれ。DEFは低いものの、コスト15にしては高いATKを誇り、撃属性の特殊技は魔種に対してかなりの強さを誇る。ほかの範囲内の敵にダメージを与える特殊技と併用するとかなりの力を発揮してくれるだろう。移動速度は遅くなりやすいものの、[仁王・阿]との併用ももちろん有効だ。特殊技によるDEFの低下は約20%となっているぞ。

特殊技範囲



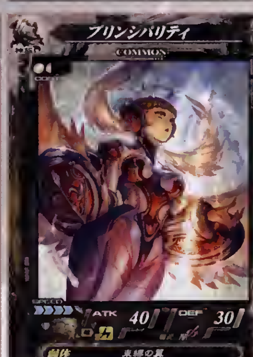


スレイプニール

ATKが低目でDEFがやや高め。スマッシュの威力を上昇させるという一風変わった特殊技を使う。その上昇効果は非常に高く、ダメージが50%近くも上昇する。本人が複数攻撃のため、拡散攻撃と併用するとスマッシュが決めにくくなるので、単数攻撃と複数攻撃の使い魔でデッキを固めると力を発揮するぞ。神族で戦闘メインのデッキを使いたいのであればデッキに組み込みたい。

特殊技範囲





プリンシパリティ

相手の移動速度を下げる特殊技を使用する。スペックはそれほど目立ったものではないが、この特殊技は便利。制圧を阻止しにきた相手の動きを封じたり、お互い帰還前に使うことで相手の帰還を遅らせたり、戦闘中に使用して相手を逃さずせん滅したりなど、用途は多岐にわたる。[ラムウ]とは違った運用になるので、デッキに組み込む価値は十分ある。思い切って同時運用もアリ。

特殊技範囲



ワグナス仁王デッキ



ワグナス　仁王・阿　仁王・吽　ラムウ　ドゥルガー

Wシールドを活用!

[ワグナス]を中軸として、強力な「範囲内に敵全てにダメージを与える」特殊技を持つ使い魔を集めたデッキ。特殊技がたまったときにまとめて使うことでダメージを与えつつ能力を下げせん滅を狙う。最初は《Wシールド》を持つ使い魔を連れ、アルカナストーンシールド側に敵を引き付けつつ後退し、自陣でゲージがたまるまで時間を稼いで迎え撃つといいだろう。

終盤はワグナス、ラムウの出番

終盤まで、[ワグナス]と[ラムウ]を生き残らせることができれば、その二つの特殊技をさらに仁王のどちらかと併用することで、一気に大ダメージを与えられる。毎回そうそううまくいくことはまず無いとだろうが、少なくともどちらかは生き残らせればまとめて大ダメージを与えられる注意を払いつつ戦闘をしよう。

対策とデッキの修正

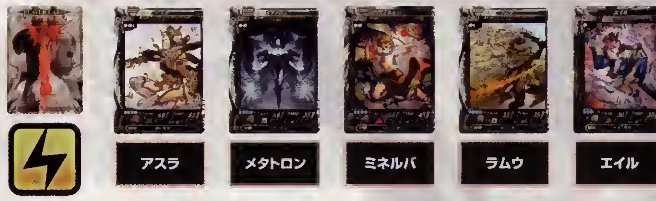
●魔種との対戦

とにかく注意してほしいのが、[仁王・吽]と[ドゥルガー]を同時に倒されないようにすることだ。なるべく個別にパーティに入れて使うほうが安全だろう。

●不死との対戦

不死、というより主に[ゴルベーザ]への注意は怠ってはいけない。[ワグナス]は不死には強いが、逆にいえば[ワグナス]が死滅すると一気に押し込まれる。特殊技で死滅しないように可能な限り後方から攻撃するようにしたい。

ピンダメアスラデッキ



アスラ　メタトロン　ミネルバ　ラムウ　エイル

各個撃破せよ!

二つの敵単体に大ダメージを与える特殊技と主人公のオーバーキルを駆使して敵を各個撃破し、[アスラ]の特殊技で敵の帰還を遅らせて先に再度出撃、先にアルカナストーン上に乗って少しづつリードを広げるのが狙いだ。[エイル]の特殊技も駆使して、多少強引にリードを奪っていくといいだろう。

アルティメットスペル

アルティメットスペルも戦術に合わせたものを使うとより効果的だ。敵に強行突破をされたときの保険にもなる〔クロノフリーズ〕。自身の帰還を早める〔リターンゲート〕などがオススメだぞ。もし、アルカナストーン1個分ほどのリードが奪えていれば、アルティメットスペルを使って強引にリードを広げても逆転されにくくなるので思い切って使おう。

対策とデッキの修正

●魔種との対戦

撃属性が[アスラ]だけなので、やや苦戦を強いられるだろう。安定して勝ちたいのであれば、主人公の武器属性を撃にしてしまうのが良い。これだけで各個撃破できる確率は大きく上がるぞ。

●海種との対戦

とにかく[ラムウ]を大事に使うことだろう。特殊技のレベルが上がれば後半一気に押し切ることもできる。[アスラ]でのアドバンテージをHPの回復にいかすのもアリだ。

カードNo	希少度	使い魔名	スキル	サポート	コスト	速度	攻撃	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明
神族:001	SR	オーディン	[Wゲート]	[レジスト]	30	4		75	65	雷	斬鉄剣	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]
神族:002	SR	ワグナス	[ゲート]	[単スマ]	30	4	複	60	55	光	サイコバインド	範囲内の敵全てに光属性のダメージをあたえる。さらに、移動速度を一定時間下げる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]
神族:003	SR	トール	[ゲート][Wサーチ]	-	25	3		60	60	雷	トールハンマー	自身の攻撃力を一定時間上げる。さらに、効果中フィールドにいる時間が長いほど効果が上がる。
神族:004	R	ラムウ	[ゲート]	-	15	4	複	35	35	雷	裁きの雷	範囲内の敵全てに雷属性のダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
神族:005	R	アスラ	[Wサーチ]	-	25	4		65	55	撃	夢幻監獄	範囲内に敵が1体でもいる場合は、一定時間敵の退却時間を延長する。[時・早]
神族:006	R	サルカン・ヴォル	[Wサーチ]	-	30	3	散	80	60	炎	ドラゴンの影	自身の攻撃間隔を一定時間、短くする。[時・早]
神族:007	R	風神	[Wゲート]	-	20	4	散	55	45	撃	風刃烈破	マップに撃属性ダメージと一定時間、移動速度低下のトラップを仕掛ける。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
神族:008	R	メタトロン	[Wゲート][サーチ]	-	20	4		65	35	光	天使の聖痕	範囲内の敵1体に光属性の大ダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
神族:009	R	雷神	[Wサーチ]	-	20	4	散	60	40	雷	雷刃一閃	マップに雷属性ダメージと一定時間、移動速度低下のトラップを仕掛ける。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
神族:010	R	神龍	[Wゲート]	[複スマ]	25	4	散	55	65	光	タイダルウェイブ	マップに光属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
神族:011	UC	ミネルバ	[Wゲート]	-	20	4		55	45	炎	不知火の舞い	範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵ゲートを封印中は威力が上がる。
神族:012	UC	セラの天使	[Wゲート]	-	20	4		50	50	光	天使の慈悲	範囲内の味方全てのHPを回復する。(範囲内の種族が神族の場合、大幅に回復する)[時・遅]
神族:013	UC	ヘラクレス	[サーチ]	-	25	3	複	40	60	撃	英雄の剛拳	マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
神族:014	UC	仁王・阿	[リペア][Wシールド]	-	15	2	散	50	30	炎	悟りの炎	範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。さらに、攻撃力を一定時間下げる。
神族:015	UC	スレイプニール	-	[散スマ]	20	4	複	35	50	炎	スマッシュライド	範囲内の味方全てのスマッシュダメージを上げる。
神族:016	UC	仁王・吽	[リペア][Wシールド]	-	15	2	複	50	20	撃	調伏の儀	範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。
神族:017	UC	ルナ	-	[単スマ]	10	4	複	45	10	炎	ムーンライト	範囲内の味方1体の攻撃力と移動速度を一定時間上げる。ただし、自身は死滅する。
神族:018	C	朱雀	[Wゲート]	[散スマ]	15	4		35	45	炎	南方聖印	範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。
神族:019	C	エルフ	-	[単スマ]	10	4		30	30	雷	守護の盟約	範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。(範囲内の種族が神族の場合、大幅に上がる)
神族:020	C	クリシュナ	[Wゲート]	-	10	4		35	25	光	夢境への導き	敵のサーチアイの封印ゲージを、一定量増加させる。[時・遅]
神族:021	C	イシス	-	-	15	3	複	40	30	光	慈愛の抱擁	範囲内の敵全ての防御力を一定時間、大幅に下げる。
神族:022	C	プリンシパリティ	-	-	15	4	複	40	30	雷	束縛の翼	範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。[時・遅]
神族:023	C	グリンブルスティ	[Wアルカナ][Wゲート]	[複スマ]	10	1		25	35	撃	闇払いの息	範囲内の味方1体が闇属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
神族:024	C	ドゥルガー	-	[リジェネ]	15	4		55	25	撃	無限乱舞	範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。さらに、敵ゲートを封印中は威力が上がる。
神族:025	C	ヘパイストス	[サーチ]	[リジェネ]	10	4		25	35	雷	雷針の眼差し	範囲内の敵全てに一定時間、雷弱点を付加する。[時・遅]
神族:026	C	スリュム	[ゲート]	-	10	4	散	40	20	撃	ハッピースマイル	範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。
神族:027	C	エイル	[Wサーチ]	-	10	3		30	30	炎	神速の霊薬	範囲内の味方全ての移動速度を一定時間上げる。[時・遅]



魔種

注目カードピックアップ!

戦闘にすべてをかけろ!

力がすべて、そう言っても過言ではないのが魔種といえるだろう。その使い魔の多くが、ATKが高くDEFが低めで、せん滅能力が高い代わりに非常に打たれ弱い。

特殊技も、コスト10で味方全体を強化できる使い魔や、自己強化に秀でた特殊技を使えるものがそろっているため、戦闘においては至れり尽くせりの性能といえる。その分、人獣ほどではないが、スキルがやや少なめ。そのため、戦闘での強行突破からリードを広げるスタイルが中心となってくるぞ。



バハムート

全使い魔の中でも、ATK80の複数攻撃は最高の数値。そのATKの高さから人獣にとっては最悪の敵ともいえる使い魔だ。特殊技も、うまく生き残らせてLV.4にもなれば、人獣に壊滅的なダメージを与えられるだろう。その分防御力は低いので丁寧な運用が必要になるぞ。DEF40程度の相手に対して、レベルが上がるごとに、約60→80→100→110と上昇する。

特殊技範囲





シヴ山のドラゴン

この特殊技は、フィールドに居るキャラクターの総数で効果が変化するのだが、その性質は特殊。例えば、フィールドに居る人数が四人の場合上昇率は50%ほど。また、この特殊技使用後にさらにATKを上げる特殊技を使用しても、後掛けの分をもともとのATKに上乗せした数値をさらに50%上昇させるため、[フェアリー]などと併用すればATK100を軽く上回ることも。

特殊技範囲





ティアマト

[ダークアリス]と並び、魔種とは思えないDEFを持つ使い魔。味方の壁役として優秀。特殊技は、通常時は20%ほど、サーチアイ封印時であれば40%程度相手のDEFを下げる。[フェアリー]の特殊技が使用できないときのATKのカバーに便利。もちろん、同時に使用して一気にせん滅を狙うのも有効だ。<サーチアイ>の封印チャンスは見逃さないようにしたい。

特殊技範囲





ニコル・ボーラス

ATKがコスト20の割には高く、DEFは極端に低い。受けるダメージを減らす特殊技を使う使い魔と併用すればかなりの力を発揮してくれる。特殊技の上昇値は＋10と低いが、効果時間は約6.5カウントと長め。他の特殊技との併用が理想だが、接触前に早めに使って、相手の特殊技を誘い、一度引いて相手の効果が切れたころに改めて攻める、といった戦法も有効。

特殊技範囲





牛魔王

魔種では唯一の《Wシールド》を持つ使い魔。その他の例外に漏れずこの使い魔も2速だが、制圧面で優位に立ちたいのであればデッキに組み込みたい使い魔。DEFは低いので味方の影から攻撃させたい。特殊技は、アルカナストーンが三つ残っていればATKを＋20、二つで＋30、一つ以下で＋40と変化するぞ。三つある状態でも充分な効果なので、ゲージがあれば惜しまず使っていきたい。

特殊技範囲





ファイアドラゴン

基本スペックは魔種にしてはバランスよくまとまっている。高いATKでは無いものの、特殊技が優秀。アルティメットスペルゲージがLV1未満のときはATK＋10、LV1以上LV2未満のときに＋20、2LV以上になると＋50と跳ね上がる。開幕からスマッシュをガンガン決めれば、2回目の戦闘では最大値を出せるだろう。戦闘でアルティメットスペルと使うときは、特殊技使用後に使うように。

特殊技範囲





ダークアリス

魔種とは思えないDEFの使い魔で、全使い魔中での2番目の堅さを誇る使い魔の1人。味方の壁役として非常に優秀だ。さらに特殊技を使えば、相手の攻撃範囲を極端に短くするので、使用後、[ダークアリス]と主人公を壁にして、後ろから味方に攻撃させることで、後ろの味方がダメージを受けずに攻撃することも可能だ。そのため、射程の長い拡散攻撃の使い魔との併用が特に有効だぞ。

特殊技範囲





きゅうき

魔種では数少ない《シールド》を持つ使い魔。他の《シールド》系のスキルを持つ使い魔と併用すれば制圧力が増すだろう。特殊技の最大のメリットは、単数、複数、拡散のすべての攻撃をパーティに入れてもスマッシュができること。拡散攻撃はダメージ効率が良いのでそれだけで火力アップが計れる。そして、それによってアルティメットスペルゲージが稼ぎやすいことにあるぞ。

特殊技範囲



バハムートデッキ



バハムート　ダンターグ　きゅうき　桜華　フェアリー

開幕から攻め上がれ!

3速以上で高火力の使い魔を集めたそれなりの機動力と圧倒的な火力を誇る非常に魔種らしいといえるデッキだ。基本的には《フェアリー》の特殊技を使い、開幕から積極的に戦闘を仕掛けて強行突破を狙う。なお、突破後に連戦できるように、アルティメットスペルはどれかをキュアオール系にしておくのが安定。一気に畳み掛けて相手の体勢を崩していこう。

リード後の行動指針

うまくリードを奪ったら、時には守りに徹するのも重要。自陣アルカナストーン上に［ダンターグ］のトラップを置いて相手に攻めにくくさせたり、慎重に戦闘を繰り返して［バハムート］の特殊技のレベルをじっくり上げてやるのも有効だ。いくらATKが高くとも、基本的に打たれ弱いので無理は禁物だ。

対策とデッキ

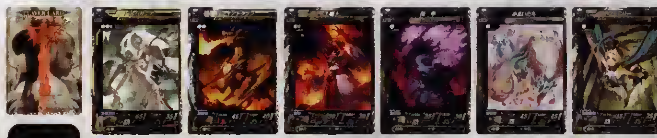
●神族との対戦

神族の中で厄介な敵といえば［仁王・吽］だろう。コスト15の使い魔ながら、ATKが高く特殊技が強力なため、なるべく分散して相手の特殊技をまとめてくらわないようにしたい。

●海種との対戦

海種、というより魔種最大の敵ともいえる［スービエ］が問題。正直このデッキで相手をするのは少々厳しい。それでも勝ちたいのであれば、主人公をさらに雷にして少しでも弱点を突けるようにしたい。

雷メイン6枚デッキ



バルバリシア　ファイア ドラゴン　牛魔王　桜華　かまいたち　フェアリー

海種と戦うために

難敵である海種と戦うために雷を多めに入れつつなるべくバランスを整えたデッキだ。とはいえ、うち1体は［桜華］なので過信は禁物。［バルバリシア］を大事に使いつつ、その特殊技で敵主力の撃破を狙うのが基本的な流れ。［フェアリー］が使えない場面を［ファイアドラゴン］と［牛魔王］でカバーできればかなり高火力を維持できるのもポイントだぞ。

多少の無理も可能

6枚デッキであるため、主人公以外が全滅してもある程度の建て直しは可能。ただし、それをふまえて無茶をするなら、コスト20とコスト25の主力使い魔は同時に出撃させないようにしたい。壊滅して、残ったのがコスト10の3枚ではさすがに勝負にならないので、パーティ編成はよく考えて行動しよう。

対策とデッキ

●人獣との対戦

炎が［ファイアドラゴン］だけなので、つねに戦場へ出てほしいところ。フェアリーを使えないときに自身の特殊技を使用して火力をキープすると安定した戦いができる。

●海種との対戦

とにかく厳しいのが［スービエ］。戦闘中はあせらず［バルバリシア］の特殊技を［スービエ］に当てたい。［スービエ］さえ落とせれば、［桜華］が残るので最終的に相打ちでもOKだ。

カードNo	希少度	使い魔名	スキル	サポート	コスト	速度	攻撃	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明
魔種:001	5R	バハムート	-	-	30	3	複	80	35	炎	メガフレア	範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]
魔種:002	5R	ルビカンテ	[リペア] [シールド]	[複スマ]	25	2	散	80	40	炎	かえんりゅう	範囲内の敵1体に炎属性の大ダメージをあたえる。 さらに、攻撃力を一定時間下げる。[時・早]
魔種:003	5R	バルバリシア	[ゲート]	-	25	4	複	65	35	雷	ミールストーム	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。 さらに、防御力を一定時間下げる。[時・早]
魔種:004	5R	ダンターグ	[リペア]	-	25	3	複	60	40	闇	グランドスラム	マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに闇属性のダメージをあたえる。さらに、移動速度を一定時間下げる。
魔種:005	R	シヴ山のドラゴン	-	-	25	3	複	40	60	炎	ドラゴンの息	フィールド内にいる敵・味方の合計数が少ないほど、自身の攻撃力が一定時間上がる。
魔種:006	R	ニコル・ボーラス	[サーチ]	-	20	3	複	60	25	雷	残酷な根本原理	範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。 さらに、効果中に敵パーティを全滅させると、制圧力が上がる。
魔種:007	R	九尾の狐	[サーチ]	-	15	3	散	50	30	光	雪月風花	範囲内の敵1体に光属性の大ダメージをあたえる。 さらに、敵サーチアイを封印中は威力が上がる。
魔種:008	R	ティアマト	[Wサーチ]	[レジスト]	30	3		70	70	雷	最後の審判	範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。 さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。
魔種:009	R	ファイアドラゴン	-	-	20	3	複	45	40	炎	オーバードライブ	自身の攻撃力を一定時間上げる。 さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる。
魔種:010	R	ダークアリス	[サーチ]	-	30	4		65	75	闇	ワンダーランド	範囲内の敵全ての通常攻撃範囲を一定時間、縮小する。
魔種:011	UC	イフリート	-	[単スマ]	20	3	散	65	35	炎	地獄の火炎	範囲内の敵全てに炎属性のダメージをあたえる。 さらに、攻撃力を一定時間下げる。自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
魔種:012	UC	タイタン	[Wサーチ]	-	15	3	散	60	20	闇	大地の守り	範囲内の味方全ての防御力を一定時間上げる。 (範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる)
魔種:013	UC	ジャバウォック	[Wゲート]	-	20	4		60	40	雷	魔獣の鉤爪	自身の攻撃力を一定時間上げる。 さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果が上がる。
魔種:014	UC	牛魔王	[リペア] [Wシールド]	-	15	2	複	50	20	闇	不屈の闘志	自身の攻撃力を一定時間上げる。 さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど効果が上がる。
魔種:015	UC	フェアリー	[Wゲート]	-	10	4		35	25	光	フェアリーキッス	範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。 (範囲内の種族が魔種の場合、大幅に上がる)
魔種:016	UC	きゅうき	シールド	[複スマ]	15	3		45	35	雷	オートスマッシュ	範囲内の味方全ての通常攻撃が一定時間、スマッシュ攻撃になる。
魔種:017	UC	バックベアード	-	[散スマ]	20	3		65	35	闇	魔眼光線	範囲内の敵全てに闇属性のダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
魔種:018	UC	ティターニア	-	-	20	3	複	50	35	光	妖精の贈り物	味方のアルカナストーンシールドとサーチアイの封印ゲージを一定量減少させる。
魔種:019	C	ダークエルフ	[Wサーチ]	-	10	3		25	35	闇	アンチマジック	範囲内の敵全てにかかっている、特殊技の効果を消す。
魔種:020	C	ゴーゴン	-	-	25	3	複	55	45	光	イービル・アイ	範囲内の敵プレイヤーキャラクタの攻撃力と防御力を一定時間下げる。
魔種:021	C	バイコーン	[Wサーチ]	-	15	3		40	40	炎	邪悪な刻印	範囲内の敵1体に一定時間、炎弱点を付加する。
魔種:022	C	テスカトリポカ	-	[複スマ]	10	3		40	20	闇	黒曜石の魔力	範囲内の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。
魔種:023	C	アモン	[Wサーチ]	-	15	3		35	45	雷	襲撃予知	範囲内の味方全てが撃属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
魔種:024	C	ザントマン	-	[ゲージ]	15	3		50	30	光	破石砂塵	アルカナストーンゲージを一定量減らす。
魔種:025	C	桜華	-	-	10	3	複	25	30	雷	花吹雪	範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。
魔種:026	C	マーチヘア	-	[レジスト]	10	3		20	40	炎	バーニングパーティ	範囲内の敵全てに一定時間、炎弱点を付加する。[時・遅]
魔種:027	C	かまいたち	-	[リジェネ]	10	3		45	15	光	天津風	範囲内の敵全てに光属性のダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。



海種

注目カードピックアップ!

制圧力の高さがウリだ!

移動速度に秀でたものと、2速ながらスキルに優れたもの、両極端なものが半々でそろっている。

そのため、速度を合わせてデッキを構築するのはやや難しいが、スキル面、特に《シールド》系のスキルに困ることが少なく、常にアルカナストーンシールドを狙っての制圧戦を挑めるデッキが作りやすい。

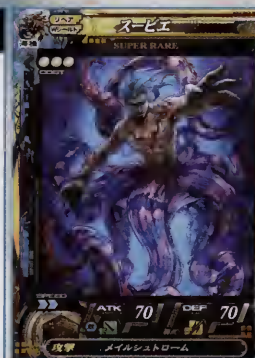
逆に、サーチアイを封印することで効果が上がる強化系なども あり、施設を絡めた戦術で相手の動きを制限しやすいのが特徴だ。



シヴァ

4速でATK60の複数攻撃と、なかなかのスペックを誇る使い魔。その分DEFは低い。DEFの低さをカバーするために、壁役のDEFが高めの使い魔か、回復役の[エキドナ]との併用が安定する。魔種に対抗したいなら、この使い魔か[スービエ]のどちらかはデッキに入れたい。特殊技は、DEF40程度の相手に対して、レベルが上がるごとに約60→80→100→110程度のダメージを与えられるぞ。





スービエ

2速ではあるが、DEFが高くスキルも優秀。コスト30であるためHPも高いので、拡散攻撃を活用して後方から攻撃すればそうそう死滅しないだろう。海種の主力といえる使い魔だ。特殊技がとにかく強力で、DEF40程度の相手に対して、レベルが上がるごとに約50→70→80→90程度のダメージを与え、DEFを、約20%→23%→26%→30%と低下させる。





ジライヤ

ATKこそ低いものの、その分DEFは高めで移動速度も速く、「範囲内の敵のATKを下げる」という、汎用タイプながらも強力な特殊技を持つ使い魔。海種は強化系の特殊技が少ないので、なるべくこのカードをデッキに入れて戦闘が一方的にならないようにしたい。特殊技の効果は、相手のATKを40%ほど低下させる。並の強化系の技の効果を超える低下率だ。





ウォータードラゴン

神族の[トール]同様、フィールドに居る時間が長いほど効果が上がる特殊技を持ち、死滅するかゲートに戻るまで効果が継続する。使用する際は、ゲートから出て即使おう。ちなみに、特殊技は使用直後はDEF＋20、そこから10カウント経過でさらに＋10、さらに10カウント経過で＋10され、特殊技使用後30カウント経過するとそこにさらに+30されるため、非常に死滅しにくくなる。





ヤクシニー

範囲内の味方のATKを上げる特殊技を使う。自身が拡散攻撃で、効果範囲が前方円なので後方から攻撃しつつ特殊技の範囲に味方を入れられる。その効果は、通常時は＋25だが、サーチアイ封印時は＋50にもなる。積極的にサーチの封印は狙いたい。デッキにも《サーチ》スキルを持つ使い魔を多めに入れたい。当然、〔シーリング〕との相性もなかなか良いぞ。

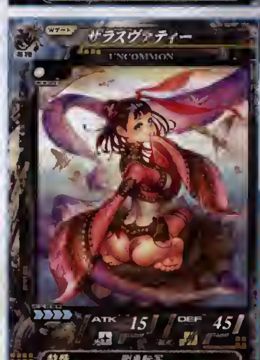




メガロドン

本作では唯一のコスト10で敵単体に大ダメージを与える特殊技を持つ使い魔。開幕から力を発揮してくれる上、特殊技の射程も長い。自身が拡散なので後方に配置しても敵前衛に簡単に当てられる。属性が撃なので、当然魔種との開幕のぶつかり合いで役に立ってくれる。特殊技は、DEF40程度の相手に対して通常は100程度だが、サーチアイ封印時は、140近いダメージをたたき出すぞ。





サラスヴァティー

ATKはかなり低いものの、その分コスト10の使い魔の中ではDEFがかなり高め。特殊技で、相手のATKをコピーするため、単体の強化系の特殊技に対抗するカードとして非常に優秀だ。効果時間も約3.5カウントと長めなので、相手が強化系の特殊技を使ったら、最もATKの高い相手をコピーして対抗してやろう。相手によってはコスト10ながらATK100超えも簡単だ。





カロン

2速ではあるものの、ATKが高めでスキルを《Wシールド》を含め三つ所持する点は優秀。さらに、相手を強制的に後退させるという一風変わった特殊技を使う。ただし、その効果時間は約1.5カウントと短いので、基本的には相手のアルカナストーン上に陣取ることに成功したとき、相手をそこから排除するときや、左右に相手を誘い、追ってきた相手を追い払うのに使うと有効だ。



スービエデッキ



スービエ　エキドナ　ジライヤ　ヤクシニー　水虎

右側へ攻め上がる

開幕から、[スービエ]の《Wシールド》を活用して、相手のアルカナストーンシールド側へ攻め上がるのが理想。そうして、相手を引きつけつつ時間を稼ぎ、[ジライヤ]などの特殊技が使えるようになるまで時間を稼ぐのだ。もちろん、相手のほうが《シールド》スキルが多かった場合は迎撃するように臨機応変な対応が必要になってくるぞ。

スービエ生存最優先!

後半まで[スービエ]が生き残っていれば、LVの上がったその特殊技と他の特殊技を組み合わせることで強行突破が狙いやすくなる。とにかく、いかに[スービエ]を生き残らせるかが重要。拡散攻撃なので、後方から敵を追い払いつつじっくり戦ってチャンスを待つといいだろう。無理は禁物だ。

対策とデッキ

●魔種との対戦

[スービエ]がいれば、相手がよほど雷を多めにしていなければ十分に渡り合える。注意すべき相手は[バルバリシア]。特殊技で一気に倒されないよう[スービエ]を前に出し過ぎぬように注意。

●不死との対戦

基本的に光が[ヤクシニー]しかいないので、それをいかに大事に使うかが鍵。ただし、[スービエ]の特殊技のLVが上がっていれば[ヤクシニー]が死滅しても多少のフォローは可能だぞ。

ゲート封鎖デッキ



リヴァイアサン　シヴァ　ヤクシニー　ジライヤ　メガロドン

ゲートを封鎖せよ!

[リヴァイアサン]の特殊技を使ってゲートを封鎖し、相手の動きを制限するのが狙いだ。戦闘で痛み分けを狙いつつ[リヴァイアサン]の特殊技を狙う。特殊技は、帰り際に修復されないように、相手がゲートから出る瞬間を狙おう。なお、[リヴァイアサン]の特殊技の効果は、最初は最も近いゲート、次が封印ゲージが最も増えているゲートに効果が及ぶぞ。

相手を引きつける

封印ゲージを増やしたゲートを回復されないよう、あえて真ん中から出撃し、そこから相手を左右に振る動きも重要。こうして、ゲージを増やしたゲートと帰還するゲートが違う場所になるよう誘導したい。また、アルティメットスペルは当然〔シーリングU〕がオススメ。特殊技と併用して一気にゲートを封鎖しよう。

対策とデッキ

●魔種との対戦

[スービエ]と違い[シヴァ]はDEFが低い分死滅しやすい。より慎重な運用が必要になる。その分、終盤まで生き残らせればかなりの攻撃力を発揮してくれるぞ。

●神族との対戦

とにかく《ゲート》、《リペア》のスキルを持つ使い魔が多いので戦術が機能しにくい。[リヴァイアサン]を後方に配置して大事に使い、強行突破のチャンスをうかがいたい。

カードNo	希少度	使い魔名	スキル	サポート	コスト	速度	攻撃	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明
海種:001	SR	シヴァ	-	-	25	4	複	60	40	撃	ダイヤモンドダスト	範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]
海種:002	5R	カイナッツォ	[リペア]	-	20	4	複	35	50	闇	おおつなみ	範囲内の敵全ての移動速度と防御力を一定時間下げる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに効果が上がる。
海種:003	5R	スービエ	[リペア] [Wシールド]	-	30	2	散	70	70	撃	メイルシュトローム	範囲内の敵全てに撃属性のダメージをあたえる。さらに、防御力を一定時間下げる。 自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]
海種:004	R	リヴァイアサン	[ゲート][サーチ]	-	25	4	散	55	65	闇	大海嘯	敵のゲートどれかひとつの封印ゲージを、一定量増加させる。
海種:005	R	ジェイス・ベレレン	[シールド]	-	20	3		45	55	光	対抗呪文	敵プレイヤーキャラクタのアルティメットスペルを一定時間、使用禁止にする。
海種:006	R	ウォータードラゴン	[サーチ]	-	30	3	複	45	70	光	ミストバリア	自身の防御力を一定時間上げる。 さらに、効果中フィールドにいる時間が長いほど効果が上がる。
海種:007	R	ナキサワメ	[Wゲート]	-	20	4		55	45	闇	時送りの舞い	範囲内の味方全ての攻撃間隔を一定時間、短くする。
海種:008	R	メガロドン	[リペア] [Wシールド]	[散スマ]	10	2	散	40	20	撃	シャークバイト	範囲内の敵1体に撃属性の大ダメージをあたえる。 さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は威力が上がる。
海種:009	UC	ジライヤ	-	[リジェネ]	15	4		25	55	炎	陽炎の術	範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。
海種:010	UC	大気の精霊	[ゲート]	-	15	4	複	30	40	光	時間のねじれ	自身が全ての攻撃属性に対して、一定時間無敵になる。
海種:011	UC	海坊主	[Wアルカナ][Wゲート]	-	10	1	複	25	30	闇	危険感知	一定時間、敵のトラップにかからない。敵のトラップがある場合、解除する。
海種:012	UC	シーライオン	[Wゲート]	-	10	4		35	25	炎	分散波動	範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。
海種:013	UC	こんとん	[Wサーチ]	-	15	3	散	45	35	撃	混沌邪視	範囲内の敵使い魔全ての特殊技を一定時間、使用禁止にする。
海種:014	UC	スキュラ	-	-	25	4	複	35	65	炎	勝利の美酒	範囲内の味方全ての攻撃力を一定時間上げる。 さらに、効果中に敵パーティを全滅させると、HPが回復する。
海種:015	UC	エキドナ	[Wサーチ]	[散スマ]	20	3		40	60	闇	生命の源	範囲内の味方全てのHPを回復する。 (範囲内の種族が海種の場合、大幅に回復する)[時・遅]
海種:016	UC	サラスヴァティー	[Wゲート]	-	10	4		15	45	光	剛勇転写	範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、自身にコピーする。
海種:017	C	水虎	-	-	10	3	複	35	20	闇	ウェポンチャージ	範囲の味方1体の攻撃力を一定時間上げる。 さらに、味方のアルティメットスペルゲージが多いほど効果が上がる。
海種:018	C	ドラゴニュート	[リペア][ゲート] [Wサーチ]	[単スマ]	20	2	散	70	30	炎	ドラゴンスケイル	範囲内の味方全体の防御力を一定時間上げる。 さらに、特殊技の発動位置がマップ中央より奥であるほど効果が上がる。
海種:019	C	アビス	[リペア][Wシールド]	-	15	2		55	25	闇	ディフェンスシフト	範囲内の敵1体の防御力を一定時間、自身と同じにする。
海種:020	C	カナロア	[リペア][シールド]	[複スマ]	10	2	散	25	35	光	脆弱粘液	範囲内の敵1体の防御力を一定時間、大幅に下げる。
海種:021	C	ドラコケンタウロス	[リペア][Wゲート] [サーチ]	-	15	2	散	20	60	炎	アタックシフト	範囲内の敵1体の攻撃力を一定時間、自身と同じにする。
海種:022	C	ヤクシニー	[リペア][ゲート] [Wサーチ]	[ゲージ]	15	2	散	50	30	光	鬼神剛力	範囲内の味方全体の攻撃力を一定時間上げる。 さらに、敵サーチアイを封印中は効果が上がる。
海種:023	C	白ワニ	[Wアルカナ] [ゲート][シールド]	-	15	1		35	45	撃	闇に輝く瞳	封印された味方のサーチアイを修復する。
海種:024	C	ヘケト	-	[レジスト]	10	4		20	40	撃	ウォーターシェル	範囲内の味方1体の防御力を一定時間上げる。 さらに、敵ゲートを封印中は効果が上がる。
海種:025	C	スノーマン	[リペア][サーチ]	-	25	3		60	60	光	テレポートチェンジ	ゲート内にいるキャラクタと自身を入れ替える。
海種:026	C	カロン	[リペア] [Wシールド][サーチ]	-	20	2		60	40	撃	バックウォーター	範囲内に敵が1体でもいる場合は敵パーティを一定時間、強制的に後退させる。
海種:027	C	ショロトル	[リペア][ゲート] [サーチ]	-	10	2	散	45	15	炎	堅牢転写	範囲内の敵1体の防御力を一定時間、自身にコピーする。



不死

注目カードピックアップ!

一味違った特殊技でかく乱しよう!

不死の使い魔は、全体的にどちらかといえばATKが低めで、DEFが高い使い魔が多い。全使い魔中最も高いDEFを誇る使い魔がいるのも不死ならではであろう。

スキルに関しては、海種よりもさらに《シールド》系を持つ使い魔が多く、<アルカナストーンシールド>の封印速度を増やせる使い魔や、その封印時に高い効果を発揮する全体強化を行なえる使い魔などがいたり、<シールド>を絡めた戦術に特化している。いかにして<シールド>封印までつなぐかが鍵になりやすいぞ。



ゴルベーザ

闇属性のアタッカーとして有能な［ゴルベーザ］。当然神族にはかなりの強さを発揮してくれる。とはいえ、不死の中ではDEFはやや高い程度で、単数攻撃のスマッシュなどで集中攻撃を受けるとあっさり死滅してしまうことも多い。DEFを過信せずに丁寧に運用したい。特殊技は、DEF40程度の相手に対して、レベルが上がるごとに約110→140→160→180程度のダメージを与えられるぞ。

特殊技範囲





ボクオーン

ATKはやや低目ではあるが、高いDEFを持ち、相手を約2カウントほどランダム移動させるという特殊技を持つ。攻撃が拡散なので、後方に配置することで生き残りやすく、スキルも使いやすいものを二つ所持するとまずまず。この使い魔の難点といえば、特殊技使用後の効果がやや運に左右されることだろう。可能であれば、相手の動きを見てどこを制圧するか変えたい。

特殊技範囲





スカルミリョーネ

ATKこそ低目ではあるものの、特殊技は相手のATKを吸収して自身のATKに上乗せするというもので、自身と味方が受けるダメージを下げつつATKを上げるという理想的な能力。ただし、強力な分効果範囲はやや狭い。うまく相手が密集してる部分か、敵主力を狙うようにしたい。なお、相手1体につきATK15ほどを吸収可能。うまく吸収すればATKが100を越えることも可能だ。

特殊技範囲





ドラキュラ

高いDEFを誇る使い魔で、特殊技は、効果範囲はやや狭いが、相手からHPを吸収するというもの。そのおかげもあって非常に死滅しにくい使い魔だ。味方の壁として役に立ってくれるだろう。その分ATKは低いので、それを味方の特殊技でカバーしたい。なお、特殊技は、1体ごとに40のHPを吸収する。吸収の効果はDEFに左右されず、一定の属性に無敵になる技でも無効化できない。

特殊技範囲



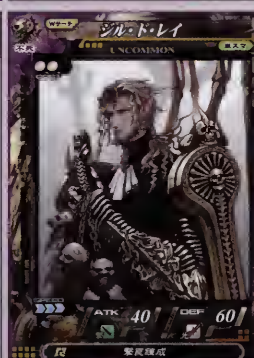


ドラゴンゾンビ

《Wシールド》と《リペア》の二つのスキルを持ち、2速ではあるものの、特殊技がトラップであるためそのことはむしろプラス要素。［ゴルベーザ］、［ボクオーン］を使わない場合の神族対策の最有力カードだ。とはいえ、単数攻撃で攻撃力は低めなので、完全に神族に対策したいなら、もう1体デッキに闇属性を入れたい。トラップはアルカナストーン上に置くことで相手の制圧を阻止しやすいぞ。

特殊技範囲





ジル・ド・レイ

3速で特殊技が撃属性のトラップなので、威力はそれほど高くないが、使用するごとに威力が上がるので、2回目からは十分な威力を期待できる。ATKはやや低いので、この一体で魔種に対抗するのは心もとない。ほかの撃属性の使い魔や主人公の武器を撃属性にして併用したい。トラップの威力は、DEF40程度の相手に対して、約120→140→150→170と上昇する。

特殊技範囲





モルガン

不死の貴重な「範囲内の味方のATKを上げる」特殊技の使い手。アルカナストーンシールド封印時に効果が上がるので、［センギアの吸血魔］との相性は良い。使用時は、できるだけ《Wシールド》のスキルを持つ使い魔を一緒にデッキに入れておきたい。もちろん、LV2以上の〔シーリング〕を併用するのも有効だ。なお、特殊技は通常時はATK＋25、封印時はATK＋50となっている。

特殊技範囲





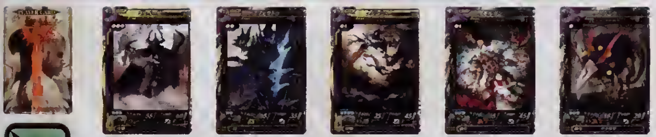
シャドウドラゴン

［スカルミリョーネ］と同タイプの特殊技を使い、こちらは相手のDEFを吸収する。相手のDEFを下げる分火力アップにもつながる。基本スペックも［スカルミリョーネ］とは逆にATKが高くDEFが低い。思い切って［スカルミリョーネ］と同時運用して相手の能力を大きく下げてしまうのも面白いだろう。なお、吸収する数値も同じで、敵1体につきDEFを15ずつ吸収する。

特殊技範囲



ゴルベーザデッキ



ゴルベーザ / ノスフェラトゥ / クジンシー / モルガン / とうこつ

じっくり戦う

［ノスフェラトゥ］のトラップと［ゴルベーザ］の特殊技で敵の撃破を狙うデッキ。アルカナストーンシールドを封鎖すれば［モルガン］が十分な力を発揮してくれるので可能であれば狙っていきたい。相手が進行を妨害にきたときなどに、［クジンシー］の特殊技を使って相手の足を止めている間に制圧を開始するなどで、じわじわリードを広げる戦法も有効だろう。アルティメットスペルは、思い切って3LVに〔シーリング〕をセットするのもアリだろう。

とうこつの特殊技

［とうこつ］の特殊技は、相手の種族によって守りたい使い魔に使用するのがいい。主力はあくまで［ゴルベーザ］だが、相手の弱点を突ける使い魔が死んでしまっては意味が無い。ときには主人公に使用することも考えておきたい。

対策とデッキ

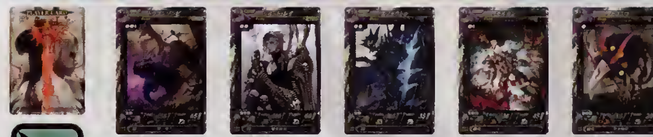
●神族との対戦

とにかく強敵となるのが［ワグナス］だ。幸い、［ゴルベーザ］の特殊技が強力なので、撃破するチャンスは必ず来る。きっちり攻撃を当てて、特殊技で一気に撃破を狙おう。

●人獣との対戦

人獣と戦うときは、とにかく［とうこつ］を大事にしたい。コスト10のわりにATKがそこそこなので、まとまったダメージを与えられるものの、DEFが低いのであまり前に出さないように気をつけたい。

トリプルトラップデッキ



ドラゴンゾンビ / ジル・ド・レイ / ノスフェラトゥ / モルガン / とうこつ

トラップに嵌めろ！

強力なトラップを使う使い魔を3体デッキに入れた形。最大の利点は資産が少なくとも組みやすいこと。基本戦術はトラップを駆使しての敵の征圧阻止と撃破。例えば、真ん中のストーンにトラップをまとめて設置できれば、相手はそこの制圧が困難になるため、それだけで相手の動きを封じやすい。《Wシールド》を持つ使い魔が2体入るので、それで相手の迎撃を誘い、ゲージがたまるまでの時間を稼ぐのもアリ。

フェイク

トラップを絡めれば、ちょっとしたフェイクも可能。真ん中で制圧中に、一瞬自身のアルカナストーン上に移動し、トラップを置いたと錯覚させ、後々相手の制圧をためらわせたり、あえて少し離れたところに置いて制圧をせずに戦闘を挑んできた相手を嵌めるのも面白いぞ。

対策とデッキ

●魔種との対戦

撃属性が低めなので、相手に［フェアリー］＋αの光属性が居るだけで苦戦は必至。何とかアルカナストーンシールド側に敵を誘い、相手ストーン上にトラップを仕込んで罠に嵌めたい。

●神族との対戦

闇属性が［ドラゴンゾンビ］のみなので、戦闘よりも制圧戦メインで展開したい。相手が左右から攻めてきても、あえて真ん中から制圧を開始してトラップを置いておくなどのプレイも重要。

カードNo	希少度	使い魔名	スキル	サポート	コスト	速度	攻撃	ATK	DEF	属性	特殊技名	特殊技説明
不死:001	5R	ゴルベーザ	[リペア]	-	30	3	複	55	60	闇	Wメテオ	範囲内の敵1体に闇属性の大ダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。[時・早]
不死:002	5R	スカルミリョーネ	[サーチ]	-	20	3	複	35	50	撃	のろいのうた	範囲内の敵全てから攻撃力を一定量吸収する。
不死:003	5R	クジンシー	[ゲート]	-	15	4	複	25	45	撃	ソウルスティール	範囲内の敵全ての移動速度を一定時間下げる。さらに、復活時間増加の呪いをかける。効果中に死滅した敵は復活時間が長くなる。[時・遅]
不死:004	5R	ボクオーン	[リペア][シールド]	[Wリジェネ]	25	3	散	50	70	闇	マリオネット	範囲内に敵が1体でもいる場合は敵パーティを一定時間、移動速度をスピード4にし、強制的にランダム移動させる。
不死:005	R	ドラキュラ	-	[ゲージ]	30	3	複	40	75	雷	吸血	範囲内の敵全てからＨＰを吸収する。
不死:006	R	センギアの吸血魔	[サーチ]	-	25	3	散	65	55	雷	吸血の呪い	敵のアルカナストーンシールドの封印ゲージを、一定量増加させる。
不死:007	R	リリアナ・ヴェス	[ゲート][Wサーチ]	-	25	3		40	80	炎	不可視	範囲内の味方全てが一定時間、透明になる。 ただし、移動行動以外をした場合、透明が解ける。
不死:008	R	ノーライフキング	[Wゲート]	-	30	4		65	75	炎	インフェルノ	マップに炎属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
不死:009	R	シャドウドラゴン	-	[複スマ]	20	3	複	50	35	闇	アーマードレイン	範囲内の敵全てから防御力を一定量吸収する。
不死:010	R	閻魔大王	[リペア][Wシールド]	[散スマ]	25	2		45	75	撃	御大返還	自身をゲートに戻す。
不死:011	UC	ドラゴンゾンビ	[リペア][Wシールド]	[W複スマ]	25	2		55	65	闇	闇の龍穴	マップに闇属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに闇属性のダメージをあたえる。（トラップのセット後、一定時間を待ち、再度特殊技ボタンを押すことにより発動）
不死:012	UC	スカルドラゴン	[リペア][Wシールド]	[単スマ]	20	2		30	70	闇	悲哀の魔眼	範囲内の敵全てに一定時間闇弱点を付加する。[時・遅]
不死:013	UC	ジル・ド・レイ	[Wサーチ]	[単スマ]	20	3		40	60	撃	撃罠錬成	マップに撃属性ダメージのトラップを仕掛ける。範囲内の敵全てにダメージをあたえる。 さらに、自身が死滅するまでの間、使用するたびに威力が上がる。
不死:014	UC	モルガン	[Wサーチ]	-	15	3		35	45	炎	ヒートアップ	範囲内の味方全体の攻撃力を一定時間上げる。 さらに、敵アルカナストーンシールドを封印中は効果が上がる。
不死:015	UC	とうこつ	-	-	10	3	複	35	20	炎	邪骨障壁	範囲内の味方1体の防御力を一定時間上げる。 （範囲内の種族が不死の場合、大幅に上がる）
不死:016	UC	スカルライダー	[サーチ]	[W散スマ]	10	3	散	20	40	撃	プレッシャーノイズ	範囲内の敵1体の防御力を一定時間下げる。
不死:017	UC	呪術師	[ゲート]	[ゲージ]	15	3	散	35	45	雷	ライトプロテクション	範囲内の味方全てが光属性の攻撃に対して、一定時間無敵になる。
不死:018	UC	ノスフェラトゥ	[リペア][Wシールド]	-	20	2		65	35	雷	サンダーコフィン	マップに雷属性ダメージのトラップを仕掛ける。トラップ効果範囲内に敵がいた場合、全てに雷属性のダメージをあたえる。
不死:019	C	ヴァンパイア	[サーチ]	-	10	3	散	20	40	闇	闇夜のマント	範囲内の味方全ての弱点を一定時間消す。
不死:020	C	暗黒騎士	[リペア][Wゲート]	[W単スマ]	10	2	散	30	30	闇	ウェポンバッシュ	範囲内の敵全ての攻撃力を一定時間下げる。
不死:021	C	死神	[Wサーチ]	-	20	3	散	75	25	雷	衰弱の呪詛	範囲内の敵全てのＨＰを徐々に減らす。
不死:022	C	ナイトメア	[Wアルカナ] [ゲート][シールド]	-	10	1		25	35	闇	悪夢の眼差し	範囲内の敵1体に一定時間、闇弱点を付加する。
不死:023	C	リビングデッド	[リペア][ゲート] [Wサーチ]	[W複スマ]	10	2	散	25	35	撃	呪術消散	範囲内の敵・味方全てにかかっている特殊技の効果を消す。
不死:024	C	女郎蜘蛛	[リペア][シールド]	-	10	2	複	20	35	炎	惑わしの糸	範囲内の敵使い魔全ての特殊技ゲージを、一定量減少させる。
不死:025	C	タナトス	[リペア][Wサーチ]	[Wレジスト]	15	2		30	50	雷	冥界の雷	範囲内の敵1体に雷属性の大ダメージをあたえる。 さらに、味方のアルカナ残量が少ないほど威力が上がる。
不死:026	C	グール	[リペア][シールド]	[W散スマ]	15	2	散	20	60	雷	ホラーサウンド	範囲内の敵全ての防御力を一定時間下げる。
不死:027	C	ウィルオウィスプ	[シールド]	-	15	3		45	35	炎	宿り火の種	範囲内の敵全てに一定時間、炎弱点を付加する。[時・遅]



手強いボスが待ち受ける中盤ステージを徹底攻略!

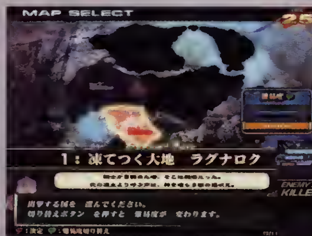
ストーリーモード攻略

～MAP4:蜃気楼の帝国スサノクニ&MAP5:禁断の地アルカニア～

前号のステージ攻略に引き続き、ビギナーが詰まりやすいMAP:4～5のボスステージを攻略。通常ステージの使い魔データも併せて掲載したので、デッキ構築の参考にしてもらいたい。

完全制覇までの長い道程

通常ステージも基本ルールこそ同じだが、施設封印ユニットやトラップなどの特徴的なパーティ編成で、格段に難易度がアップするストーリーモード中盤。膨大なHPと専用ルールが適用されるボスステージに到っては、まず初見で倒すことは難しい。とはいえ、理屈さえ解ってしまえば付け入る隙は必ずあるので、攻略パターンを参考に自分の敗因を考えてみよう。



◀ノーマルを制覇すれば、より難度の高いハードが出現! さらにハードをクリアできれば、超高難度となるベリーハードがプレイ可能になるので、完全制覇は遠い。



▶全敵ユニットがリーダーと同じ性能を持つSTAGE4-2以降、難度もグッとアップ! 弱点属性を狙えるデッキを考えよう。

スターターデッキ+αによる攻略動画を、eb!TVにて配信中!

5-4動画 4-3動画

今月も攻略対象となるSTAGE4-3とSTAGE5-4の参考動画を「eb!TV」にてネット配信中! PC閲覧推奨ですが、携帯からはこちらのQRからどうぞ。※視聴無料ですが、再生にはパケット料金がかかります。自己判断の上、お楽しみください。



MAP4:STAGE3 桜花宮の女帝

桜花御前・九尾の狐

■DATA

HP:4200	ATK:表参照
DEF:340	属性:表参照
弱点:表参照	対象:表参照

「妖炎の舞い」直後に確定でスタンを奪える九尾の狐戦。弱点付加の条件でもある狐尾を破壊すれば、被ダメージも抑えられる。狐尾が撃つ狐火に注意しつつ、弱点属性を突いた攻撃で手早く破壊していこう。

■攻撃バリエーションDATA

攻撃名称	難易度	ATK	属性	備考
桜扇の舞い(近距離攻撃)	イージー	150	光	単体
	ノーマル	200	光	単体
妖術金剛連花・狐火(遠距離ショット攻撃)	イージー	100	光	単体
	ノーマル	140	光	単体
カウンターアタック(スタン後の復帰攻撃)	イージー	100	光	複数
	ノーマル	120	光	複数
妖炎の舞い(特殊技・レーザー攻撃)	イージー	300	炎	複数
	ノーマル	500	炎	複数
百花繚乱(特殊技・回転剣攻撃)	イージー	1万	無	複数
	ノーマル	1万	無	複数

■妖術金剛連花DATA

狐尾回数	弱点属性/個数	
	イージー	ノーマル
1回	撃/3個	撃/3個
2回	闇/5個	炎/5個
3回	撃/6個	闇/7個
4回	闇/7個	撃/3個
5回	撃/3個	撃/3個

難易度	ボスATK	ボスDEF
イージー	-10	-25
ノーマル	-15	-25

狐火をしっかり回避して尻尾を破壊!

STAGE4-3ボスで重要なのが、STAGE3-3の[ダークアリス]同様にスタート直後&スタン復帰で発動する「妖術金剛連花」。その弱点属性と出現数をまとめたのが右上のリストで、1回毎に弱点属性が変化。これらを全て破壊すれば本体に同じ弱点属性が付くため、スタン毎に使い魔を入れ替えると効率よくダメージを与えられる。ノーマルであれば、本体を無視しても<アルカナ>を削り切られることは無いので、2～3回目は狐火の回避に専念して狐尾破壊を優先すること。また、スタン後に<ゲート>へ帰還してパーティを入れ替える際、焦って再出撃する必要無し。ボスの移動速度は極端に遅いので、完全回復を待って、最寄り<ゲート>から再出撃しても十分間に合うくらいだ。



◀「妖炎の舞い」発動直後は確定でスタン状態に。スタン復帰で付加される弱点属性が変化するため、撃・炎・闇属性持ちのデッキ構成が基本だ。



▶狐尾が出ている間は、高ダメージな狐火を誘導しての回避が最優先事項。これでユニットを減らされしてしまうと、タイムオーバーで負ける確率が格段に上がるので注意。

オススメ種族と使い魔カード

攻撃の大半が光属性なため、不死デッキだと1ミスでパーティが崩壊しかねない。単体DEF弱体でのダメージ効率アップも視野に入れること。



ボスステージの必需品ともなる1枚。人獣デッキなら即投入だ!



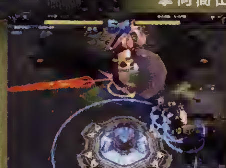
通常ステージだと恩恵を感じづらい単体DEF弱体は、その真価をボス戦で発揮する。

「百花繚乱」の対処法

時間経過&画面内に捉え続けることで発動の「百花繚乱」は、発動数に応じて炎剣の本数が増加。いずれの方向へ回転するかはランダムで、スタート位置から2回転で終了する。基本的には正面で発動を待ち、炎剣が通過する時だけ回避するのが安全確実。<アルカナ>を削られたくない場合のみ、ボス周囲を回って避けること。



◀カットイン演出が出たら炎剣が届かない間合いで待機。回転方向を見極めてから攻撃すれば安全確実。



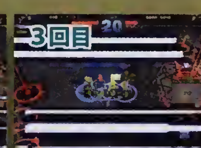
▶2回転で終わりなので、1回避けた後は軸をズラすだけ。無駄な回避をせずにダメージを稼いでいこう。

「妖炎の舞い」の対処法

一定ダメージで発動する「妖炎の舞い」は、攻撃回数に応じた固定パターンのレーザー攻撃。ノーマルの場合であれば、まず盤面中央に横並びでパーティ配置。2～3回目のみ、追加のレーザー発射前に下方向へ避ける。ダメージ効率が悪いと、4回目を使われてしまう。







ノーマルなら弱点属性を重視すれば、スターター+αでも3回目のスタン時に撃破可能。ちなみに4回目は、外周から中央へ蜘蛛の巣状にレーザーを撃つパターンで回避が格段に難しくなるぞ!

弱点を狙えるパーティ編成で挑め！

通常ステージデータリスト

MAP:4～MAP:5の通常ステージに登場するリーダー＆使い魔を一覧表記。攻撃＆弱点属性に注目して専用デッキを構築しよう。

戦略性に富んだ敵パーティが相手でも基本方針は同じ。中央<アルカナ>を守りつつ、パーティ撃破＆帰還を繰り返すのが通常ステージにおけるセオリーだ。なお、リーダー劣化版の使い魔となるSTAGE4-1はリストを割愛してある。

STAGE4-1 傾奇忍者ジライヤ



リーダー
HP：400
ATK：65
DEF：50
属性：炎
弱点：雷
対象：単体

STAGE4-2 地獄の裁判官閻魔大王

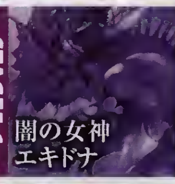


リーダー
HP：500
ATK：85
DEF：65
属性：撃
弱点：光
対象：単体

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	海坊主	闇	雷	解除	1st
	オークドクター	光	炎	解除	1st
	ナイトメア	闇	光	弱体	1st
	グリンブルスティ	撃	闇	強化	2nd
	スキュラ	炎	雷	強化	2nd
	白ワニ	撃	雷	解除	2nd

STAGE5-1 闇の女神エキドナ



リーダー
HP：550
ATK：80
DEF：45
属性：闇
弱点：雷
対象：単体

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	牛魔王	闇	撃	強化	1st
	ウォーロック	闇	炎	強化	1st
	チェイサー	雷	炎	強化	1st
	パラディン	光	炎	強化	2nd
	セラの天使	光	闇	回復	2nd
	きゅうき	雷	撃	強化	2nd

STAGE5-2 鋼鉄の神馬スレイプニール



リーダー
HP：500
ATK：75
DEF：30
属性：炎
弱点：闇
対象：複数

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	ドラゴンゾンビ	闇	光	罠	1st
	ヘラクレス	撃	闇	罠	1st
	サーベルタイガー	撃	炎	罠	1st
	ジル・ド・レイ	撃	光	罠	2nd
	プリンシパリティ	雷	闇	弱体	2nd
	ノスフェラトゥ	雷	光	罠	2nd

STAGE5-3 要請の女王ティターニア



リーダー
HP：500
ATK：80
DEF：30
属性：光
弱点：撃
対象：複数

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	ワーム	雷	炎	弱体	1st
	バックベアード	闇	撃	攻撃	1st
	センギアの吸血魔	雷	光	妨害	1st
	セラの天使	光	闇	回復	2nd
	イフリート	炎	撃	攻撃	2nd
	フェアリー	光	撃	強化	2nd

MAP5:STAGE4



神仙境に吹く嵐

HP合計：4000（1体時800）

攻撃をヒットさせやすい［風神］に狙いを絞って、攻撃属性を統一。スタン＆特殊技のタイミングをパターン化していくといい。

天に轟く者・雷神＆天を薙ぐ者・風神

■攻撃バリエーションDATA

攻撃名称	難易度	ATK	属性	備考
風神・ショット攻撃（制圧時の全方位弾）	イージー	80	撃	単体
	ノーマル	300	撃	単体
風神・通常攻撃（護衛時の近距離攻撃）	イージー	150	撃	複数
	ノーマル	170	撃	複数
雷神・ショット攻撃（制圧役＆護衛役共用）	イージー	130	雷	単体
	ノーマル	430	雷	単体
デッドリークロス（特殊技・レーザー攻撃）	イージー	1万	撃/雷	複数
	ノーマル	1万	撃/雷	複数
雷壁風牙（特殊技・回転壁攻撃）	イージー	150	無	複数
	ノーマル	350	無	複数

■1体時の攻撃DATA

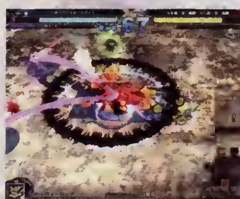
攻撃名称		ATK	属性	備考
風神	通常攻撃	55	撃	複数
	風刃烈破	180	撃	複数
雷神	通常攻撃	60	雷	複数
	雷刃一閃	180	雷	複数

■ユニットDEFの変化

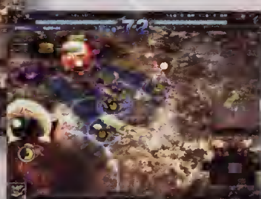
ユニット	難易度	DEF
風神＆雷神	イージー	180
	ノーマル	230
風神(単体)	共通	45
雷神(単体)	共通	40

風神の弱点属性を狙え！

［ダークアリス］戦以降、基本的にボス戦は制限時間が最大のライバル。これは［風神］＆［雷神］戦も同様で、結論から言うと［風神］の弱点属性を狙ったデッキ編成がオススメだ。基本方針としては、［風神］ターン毎に雷→闇→光属性の使い魔でパーティを編成。スタンを取って厄介な「雷壁風牙」の回避（下記参照）を狙っていこう。



▲1回目こそ簡単だが、2回以降スタンは時間的にシビア。［サクリファイス］も併用してダメージを稼ごう。



▼基本的に施設封印の使い魔は無視しても影響無し。パーティに接近してくる場合のみ迎撃すればいい。

「デッドリークロス」の対処法

縦軸と横軸を3分割する死滅レーザーを展開しつつ、高速で垂直に交差する合体特殊技。［雷神］制圧時の時間経過で発動され、交差回数は発動数に応じて増加。慣れれば見てから回避可能だ。



盤面上を9分割して考えると解りやすく、1回毎に中央待機～安全地帯へ移動。6枚デッキであればワザと全滅して戻った方が、時間短縮＆パーティ入れ替えもできてお得だ。

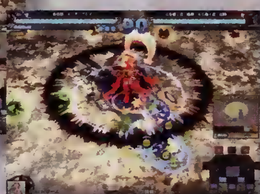
天に轟く者・雷神＆天を薙ぐ者・風神　攻略パターン解説

制圧役・風神　弱点　雷→闇→光

旋回軌道の連射弾を撃つため、安定してダメージを与えやすい［風神］ターン。ただし、護衛役の［雷神］が撃つ弾は厄介なので、飛んでくる側の視界を確保すること。2回目スタンを取れば、復帰直後に「雷壁風牙」発動なので、<ゲート>でキャンセル＆時間短縮が可能に。［雷神］ターンの雑魚が残っている場合は、焦らず処理していこう。



▲援護弾の軌道に注意し、早めにボスを周り込めばOK。［雷神］側のスペースを広く空けて視界確保しよう。



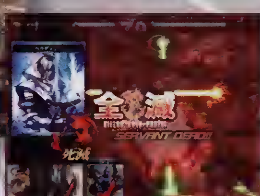
▼［風神］で2～3回目のスタン取れていれば、3回目スタンで片側を死滅可能。1体だと闇属性が弱点だ。

制圧役・雷神　弱点　撃→炎→雷

断続的な全方位弾に加え、発射角度が変化する厄介な［雷神］ターン。さらに護衛役の［風神］が施設狙いの使い魔を召喚するため、対処を間違えると<アルカナ>を落とされる。優先すべきは、共有HPへのダメージ蓄積と<アルカナ>防衛。<サーチ>を封印されても交代出現は正面なので、2速以上なら直進すれば十分捕捉できる。



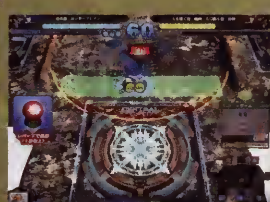
▲カードを菱形に配置し、先頭のユニットで制圧妨害。攻撃間隔が短い単体攻撃なら見てから回避も可能だ。



▼6枚デッキであれば「デッドリークロス」も攻撃チャンス！　全滅戻りを考えてパーティを編成しよう。

「雷壁風牙」の対処法

2回目以降の［風神］制圧時、時間経過で発動される合体特殊技。周囲の障壁は通過できず、ランダム要素も絡むため回避が難しい。［風神］スタンの対処法か、［リターンゲート］で戻るのも手。



正統派の避け方だとタイム的にも厳しいが、［風神］でスタンを連続発生させれば話は別。2回目のスタン復帰直後に使ってくるので、〈ゲート〉前で発動を待ってキャンセルできる。



縦スクロールシューティング "KOF スカイステージ" 今冬、アーケードに登場



上巻



収録タイトル：餓狼 MARK OF THE WOLVES／龍虎の拳／龍虎の拳 2／アート・オブ・ファイティング 龍虎の拳外伝／餓狼伝説／餓狼伝説 2／餓狼伝説 SPECIAL／餓狼伝説 3／リアルバウト餓狼伝説／リアルバウト餓狼伝説 SPECIAL／リアルバウト餓狼伝説 2／ギャラクシーファイト／わくわく 7／サムライスピリッツ／真サムライスピリッツ／サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／サムライスピリッツ天草降臨／サムライスピリッツ零／サムライスピリッツ天下一剣客伝

下巻



収録タイトル：幕末浪漫　月華の剣士／幕末浪漫第二幕　月華の剣士／ザ・キング・オブ・ファイターズ '95／ザ・キング・オブ・ファイターズ '96／ザ・キング・オブ・ファイターズ '97／ザ・キング・オブ・ファイターズ '99／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001／風雲黙示録／風雲スーパータッグバトル／ワールドヒーローズ／ワールドヒーローズ 2／ワールドヒーローズ 2 JET／ワールドヒーローズ パーフェクト／ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 アルティメットマッチ

NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX　2009.12.23 発売予定

※本製品は 完全初回生産限定商品 ですので、数に限りがございます。

上下各巻とも 標準価格¥9,980(税込)

CERO B 12才以上対象

株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー
ネオジオランド 三番町店

年末年始もSNKプレイモアに要注目! 今月は年末発売となる家庭用の注目アイテムに加え、注目の新作『KOF SKY STAGE』の情報を増ページでお届けするぞ。開催間近の大会の情報も要チェック!



※パッケージは実際の商品と異なります。

NEOGEOオンラインコ

オンライン対戦対応格ゲーがお得なセットBOXに!
上巻&下巻で計34タイトルの大ボリューム!!

PS2で発売されたSNKプレイモアのオンライン対応格ゲーが、一挙に遊べるお得なBOXに! これだけのタイトル数がそろえば、我が家がゲーセンに早変わり!?

NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX 上巻
NEOGEOオンラインコレクション コンプリートBOX 下巻

■メーカー	:SNKプレイモア
■ジャンル	:対戦格闘
■価格(税込)	:9,980円
■発売日	:2009年12月23日(水)
■対応機種	:プレイステーション2

上巻収録作品一覧
●餓狼伝説バトルアーカイブズ1
・餓狼伝説
・餓狼伝説2
・餓狼伝説SPECIAL
・餓狼伝説3
●餓狼伝説バトルアーカイブズ2
・リアルバウト餓狼伝説
・リアルバウト餓狼伝説SPECIAL
・リアルバウト餓狼伝説2
●餓狼 -MARK OF THE WOLVES-
●龍虎の拳~天・地・人~
・龍虎の拳
・龍虎の拳2
・アート・オブ・ファイティング 龍虎の拳外伝
●サムライスピリッツ 六番勝負
・サムライスピリッツ
・真サムライスピリッツ
・サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
・サムライスピリッツ 天草降臨
・サムライスピリッツ零
・サムライスピリッツ 天下一剣客伝
●サンソフトコレクション
・ギャラクシーファイト
・わくわく7



上巻にはSNK最古参の作品群が! あの『RB餓狼2』がPS2で遊べるなど、古くからのファンには嬉しすぎるラインナップだ。

PS2版の名作格ゲーが集結!

こちらのBOXセットには、すでにSNKプレイモアから発売されているPS2版の名作格ゲーソフトの数々が、上下巻とも各6本ずつ収録されている。それでいて9,980円と、非常にお得な値段で購入できるので、まだPS2版ソフトには手を出していなかったという SNK格ゲーファンには特にオススメ!

各作品とも納得の移植度で、昔アーケードでプレイした感覚そのままに遊べること請け合いだ。



こっそり『サンソフトコレクション』も収録。これさえあればルーミステージのBGMや、フェルナンデス様の勇姿などが鑑賞し放題!?

ライター ちくわの
上巻はここに注目!!

上巻収録作品では、新旧世代問わず格ゲープレイヤーなら『龍虎の拳~天・地・人~』を必ずプレイすべし! あのころを知る古強者には言うに及ばず、昨今の作品しか知らない若い世代にも、ズームによるドデカキャラの迫力や、超必殺技伝授、服装の変化などといった革新的な演出は、ぜひ知っておいてほしいところです。



初代『龍虎』は17年前の作品。今見ても、この服破れをはじめとする各種演出は衝撃的です!

アニバーサリー最後の締めは大会で!

KOF 15th ANNIVERSARY LAST STAND KOF2002UM ARCADIA CUP

2009.12.05 SPECIAL MATCH

■開催日：2009年12月5日（土）／ 12：00開場、13：00開演予定
■会　場：WinPa（エンターブレイン本社2F）／東京都千代田区三番町6-1
■主　催：SNKプレイモア、月刊アルカディア（共催）

以前にも何度か告知をした「KOF2002UM ARCADIA CUP」。この号の発売日にはすでに開催は目前となっているが、観戦の準備は整っているだろうか？入退場は基本的に自由だが、会場の都合により入場制限がかかることがあるのでご了承を。また、インターネットによるライブ配信が実施されるので、来られない人はhttp://www.famitsu.com/live/をチェック！

インターネットライブ配信コーナー URL
http://www.famitsu.com/live/

イベント概要

●『KOF2002UM』ゲーム大会
当日13時までエントリーを受け付けるほか、シード選手としてDuelling the KOF 8th SEASON（http://duel-kof.com/）の『KOF2002UM』部門優勝チーム三人と、店舗大会の優勝者が参戦！

●開発者トークショー
『KOF2002UM』の開発スタッフが登場。開発秘話やこぼれ話が聞けるチャンス！

●『KOF』声優トークショー
京役の野中 政宏さん、庵役の安井 邦彦さん、アテナ役の池澤 春菜さんによるトークショー。『KOF SKY STAGE』の話もアリ!?

ション コンプリートBOX上下巻発売!

全作品、オンライン対戦対応!

『NEOGEOオンラインコレクション』最大の魅力といえば、12作品すべてがマルチマッチングBBに対応（一部例外あり）している点。このサービスにつなげば、家に居ながら全国の猛者と対戦が楽しめるぞ。

いわばこの上下巻BOXがあれば、34タイトルの筐体を有するゲーセンが家にできるようなもの。一人用で納得いくまで練習したら、ぜひ通信対戦でその磨いた腕を、まだ見ぬ相手に見せつけよう！



下巻はKOF&月華そして風雲!!



下巻は『KOF』と『月華』の近年作品組に加え、『風雲』も収録で真・獅子王降臨!?



※パッケージは実際の商品と異なります。



ADKもあるよ!

古参のNEOGEO好きなら外せない、ADKの『ワールドヒーローズ』も収録。4作品まとめて遊べるぞ!

下巻収録作品一覧
●THE KING OF FIGHTERS オロチ編
・THE KING OF FIGHTERS '95
・THE KING OF FIGHTERS '96
・THE KING OF FIGHTERS '97
●THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH
●THE KING OF FIGHTERS ネスツ編
・THE KING OF FIGHTERS '99
・THE KING OF FIGHTERS 2000
・THE KING OF FIGHTERS 2001
●ワールドヒーローズ ゴージャス
・ワールドヒーローズ
・ワールドヒーローズ2
・ワールドヒーローズ2JET
・ワールドヒーローズ パーフェクト
●風雲 SUPER COMBO
・風雲黙示録～格闘創世～
・風雲 SUPER TAG BATTLE
●幕末浪漫 月華の剣士1・2
・幕末浪漫・月華の剣士
・幕末浪漫第二幕・月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～

ライターちくわの 下巻はここに注目!!

下巻で外せないのは、やはり『KOF』！　魅力的なキャラや謎の深まるストーリーで、多くの人の心をつかんだオロチ編、そしてさらなる多数の新キャラや怒涛の展開、ゲームシステムの革新で魅せたネスツ編、どちらもまとめて遊べばストーリーの遍歴や伏線などが分かりやすく、熱い世界観により没頭できること間違い無し！



伝説はここから始まった!

物語のみならず、各キャラの技や性能の作品ごとの遍歴に注目して遊ぶのも、非常に面白いぞ！

購入特典もファン垂涎!! 復刻版ELカード!

上下巻の各BOXには、封入特典として収録タイトル分の「復刻版ELカード」が付いてくるぞ。これらは知る人ぞ知る、MVS筐体専用のインストカードの復刻版。今はもちろん、稼働当時も貴重だったレアアイテムなのだ！



アーケードの専用備品だったため一般では入手困難だったELカードが、時を越えてここによみがえる！

携帯アプリゲーム Pick Up!!

寒い冬も熱くする、SNKプレイモアが誇る携帯アプリゲームの最新作を今月もご紹介！ 今回は人気絶好調の「あの」シリーズの最新作が、指先から脳内まで活性化しまくり!?

『魅せてアゲます』はここで遊べる！

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i

Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

絶好調！ "着衣ゲー"第三弾！



見えそで見えない!? 今度は陣取り！

脱衣ではなく1枚1枚、水着の上に服を着せていくという全世界に衝撃を走らせた「着衣ゲーム」の第3弾が、早くも登場！ 今作では『QIX』（タイトー／1981年）や『ギャルズパニック』（カネコ／1990年）などでアーケードゲーマーにはおなじみの、自機が移動して引いたラインで囲んだ部分が自分の陣地になる、「陣取り」パズルで事件を解決し、SNKギャルズたちに服を着せていく。

本作では登場するギャルの数も、6人＋αとシリーズ最大級！ しかも本編で攻略できたギャルに、試着室でそのギャル用の服を選んで組み合わせられる、着せ替えのオマケまで付いている。さらにフリーモードも完備し、やり込み度も満点だぞ！

パズルをクリアして ギャルを救う!?



パズルゲームで正気を失い、平然と水着姿で暮らすSNKギャルズたち。戻すのは惜しいな〜とか思わず、ちゃんと救うべし！

方向キーのみで 本格パズル！



ラインを引いている間は、自機やラインが敵などに衝突したらミスになるので注意。陣地を取ると少しずつギャルが見えてくるこの感覚も、また良し!?

ライターちくわの このギャルは救っとけ!!

本作でうれし……いや困った事件に巻き込まれるヒロインは、アテナ、ほたる、クーラ、シェルミー、ウィップ、ミナの6名。その中でも筆者が全世界を敵に回してでも観賞オススメ……じゃなかった、みんなに救ってほしいと願うのが、下の2名だ。ちなみに次点は、衣装が意外すぎてビックリさせられたミナあたり。

5枚目が最重要！



ウィップはかなりの強敵だが、その最後の5枚目の着衣を見るまでは、人として退くわけにはいかぬ!!

オロチの人来ちゃった!?



相変わらずのシェルミーさん、その大胆さは1枚目の着衣で早くも発揮！ 筆者は鼻血吹いて逃げ出しました。

関連グッズNews

業界の老舗ボークスが放つ不知火舞の最新ドールが登場！

ドールファンなら知らぬ人なしのシリーズ『Dollfie Dream Dynamite』に、『KOF SKY STAGE』への出演も決まった不知火舞が登場！ その完成度はもちろん、開閉する扇子や着物生地の衣装などで再現度も完璧な逸品だ。



地紋が美しく浮き出る、特製の衣装に要注目！ 本体の精巧な表情や、全体の質感ももはや神業の域。

完成度、日本一！

Dollfie Dream Dynamite「不知火舞」
￥52,000（税込￥54,600）
発売元：（株）ボークス
原型制作：造形村　ドレス制作：ボークスドール企画室
発売日：2009年12月6日（日）
ドールズパーティー22（於：東京ビッグサイト　東1･2･3ホール）ボークスブースにて会場限定販売。

広報さんが聞いたり語ったり 第8回 yuzukoの部屋

広報yuzukoさんがゲストを招く当コーナー。今回は『KOF 2002UM』大会を前に、ネオジオ博士が駆けつけてくれました！



yuzuko　「KOF2002UM ARCADIA CUP」まであと少し！ 今回は『02UM』には欠かせない人物、ネオジオ博士に来ていただきました〜。

博士　どうもー、みなさんこんにちは。ネオジオ博士です。ゆっ、yuzukoお……お嬢様の……おっ、お部屋にお呼びいただきまして……、この上ない……。

yuzuko　あらま、何をおびえているんですかね？ さっさとご説明いただきましょう。

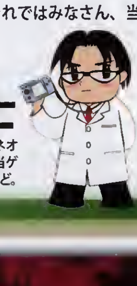
博士　は、はい……それでは早速！ 来たる12月5日（土）、エンターブレイン社様のイベント会場「WinPa」にて、「KOF2002UM ARCADIA CUP」と題し『KOF2002UM』のゲーム大会を開催します！ 詳細については現在公式サイトで紹介しており、あわせて「KOF2002UM」や今後のUMシリーズに関するご意見・ご要望・ご質問等も承っています。頂いたご意見等は厳選した上で、当日トークショーを交えて博士よりご回答させていただきますので、皆さまからの熱意あるご意見お待ちしております。

yuzuko　公式サイトでの受付は12月3日までです。博士に聞きたいこと・言いたいことがある方はぜひ奮ってお送り下さい。ち……ちょっと!! ベ○ネッタと私を見比べてニヤッとするのはやめてください、博士!!

博士　はっ！ てっきり本人かと……あ、もちろんユズネッタ様のほうがセクシー……（やばい、殺気を感じる……）。

以上、ネオジオ博士でした。それではみなさん、当日会場でお会いしましょう！

今月のゲスト ネオジオ博士



"ネオジオ研究所"所長。所員とともにネオジオに関する研究にいそしむ。主な担当ゲームは『KOF98UM』、『KOF2002UM』など。

六人目のキャラは、サウスタウンから飛翔!?

第六のキャラクターが判明し、期待がより高まる『KOF SKY STAGE』。今回は本作の目玉・対戦モードの仕様も一部公開!

KOF SKY STAGE
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日　：今冬予定
■使用基板：TAITO Type X

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。



ワイルドパワー、健在!

テリー・ボガード、参戦決定!

舞に続き、『餓狼伝説』出身組からの登場となるテリー。ワイルドウルフではないおなじみのスタイルで、空の舞台へと参戦するようだ。格ゲーの『KOF』ではスタンダードながらパワーも高いキャラだったが、本作ではいかに!?

なお、本作のメインストーリーはオロチ絡みのようなので、舞ともどども今回の参戦理由が気になるところ。ストーリー面においても、要注目のキャラだ！





右写真は通常ショットのもので、パワーウェイブと思われる。上写真はLv3必殺技だが、パワーゲイザーかトリプルゲイザーだろうか？射程が短い分、威力は相当高そうだ!

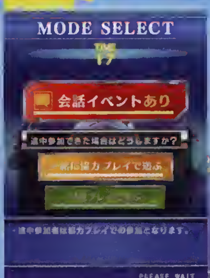
格ゲーとシューティングの融合とは?

対戦モードに迫る!

格ゲーとの融合による、完全新機軸となる本作の対戦モード。稼働前に概要を学び、対戦相手に差をつけよう!

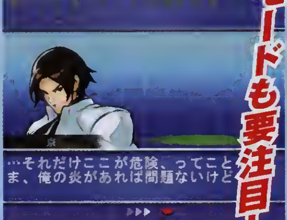
本作の対戦ではライフゲージやスコアなどではなく、「ジャッジメントゲージ」というゲージの量が勝敗の基準となり、極論するといかにスコアが低かろうが相手より多く被弾しようが、最終的にこのゲージの量が多い方の勝利となる。行動不能時間などのペナルティーはあるが、対戦中は何度ミスしてもプレイ続行可能なので、初心者にもオススメのモードだ！

2人同時プレイ時のモードを1人用モードスタート時に選択!



◀乱入者が来たら「対戦モード」と「協力モード」のどちらを始めるか、1人用ゲーム開始時に選択しておく。あとは格ゲーのように、2P側から乱入されたら2人用モードへ!





▶対戦も面白いが、キャラの組み合わせで会話シーンが変化する協力モードも、『KOF』ファンなら見逃せない。協力プレイならではの攻略法も見つかるはず!

協力モードも要注目!

乱入者! いざ対戦スタート!!





ジャッジメントゲージを相手より早くためろ!



自機周辺の円形ゲージが「ジャッジメントゲージ」で、右上表の条件で増減する。相手より前に出たいところだが、すると敵の攻撃や、後ろからの相手の必殺技に当たる危険が……!

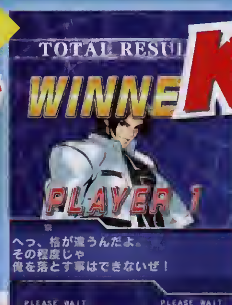
ジャッジメントゲージが増える条件

- 対戦相手キャラより画面上方にいる
- ボーナスアイテムを獲得する
- 対戦相手に必殺技を当てる
- 対戦相手の必殺技をガードする

一定時間行動不能になる条件

- 敵の弾や体当たりなどの攻撃に当たる
- 対戦相手の必殺技に当たる

K.O.!!



相手を行動不能にしたスキにゲージを稼ぐなどしてゲージをMAXにするか、ステージ終了時にゲージが相手より多ければ、相手をK.O.したことに。2本先取で勝利だ!

EXAMU-EXTRA! Vol.07

エクサム エクストラ!

今回は『アルカナハート3』のボスキャラ、シャルラッハロートの情報を中心にお届け。記事は60ページから掲載しているので、そちらも併せてご確認を。

『アルカナ3』ができるまで 開発リポートEX

操鎖の紅き戦処女(ヴァルキュリヤ)、状況開始!

いきなりのボスキャラ発表で、皆さんびっくりしていることでしょう(まだ記事を読んでいない方はP60をご覧ください)。ということで、今回は『アルカナハート3』最後の追加キャラ、シャルラッハロートと新主人公ヴァイスの関係について、少しお話をしたいと思います。

鎖を自在に操って闘う「操鎖の紅き戦処女(ヴァルキュリヤ)」シャルラッハロートと、剣を具現化して闘う「操剣の白き戦処女(ヴァルキュリヤ)」ヴァイス。二人は聖女や聖霊を人工的に産み出す研究を極秘裏に続けている「ドレクスラー機関」の施設で、幼いころから一緒に戦闘員としての厳しい訓練を受け続けてきた、いわば戦友のような関係。シャルラッハロートにとってヴァイスは、命よりも大切な存在なのです。

組織の壊滅後、一度はペトラに保護されていたシャルラッハロートですが、突然失踪してしまいます。それを知ったヴァイスは日本全国に現れた次元の歪みの対処に向かいつつ、失踪したシャルラッハロートを捜すことを決意します。はたしてヴァイスは親友を見つけ出すことができるのか? そして、シャルラッハロートの目的とはいったい?

と、こんなに熱弁しておいて何ですが、残念なことにシャルラッハロートはボスキャラなので使用できないんですよね。きっと、使えたらリーチは長いし動きはトリッキーだし、非常に面白いキャラだと思うんですがねぇ。いやぁ、ホント残念……。え? どうせ後で使えるようになるんだろうって? いやいや、だからボスキャラなんですってば! ま、まぁ、そんなわけで色々と楽しみに待っていてくださいね! それでは、また次回。



『アルカナ3』ディレクター
林 和磨

萌職人(モエストロ)になるために機械のからだになった機甲ディレクター。最近すっかりからだが錆び付いてきた。

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX



ILLUSTRATED BY **うらさき ゆか**
うらさきです。SDキャラライストを描くことが多いのですが、今回は頑張って等身大のシャルラッハロートを描きました!

新戦処女(ヴァルキュリヤ)シャルラッハロート役 声優インタビュー

今月公開の『アルカナ3』の新キャラ・シャルラッハロートを演じる声優さんに、収録現場で直接取材。新キャラの謎が明かされる!?



松岡由貴(まつおかゆき)
9月13日生まれ。大阪府出身。主な出演作は『BLEACH』(井上織姫)、『おジャ魔女どれみ』シリーズ(妹尾あいこ)、『魔法先生ネギま!』シリーズ(エヴァンジェリン)、『涼宮ハルヒ』シリーズ(鶴屋さん)、『鉄拳6BR』(アリサ)など。

シャルラッハロートは性格的にはヤンデレで、「死ね、死ね」などの普段は言えない言葉を連呼したのが印象に残っています。病んでないときはツンツンで、ツンヤミという感じなんですけど(笑)。甘えたいのに甘えられない悲しみなど、女の子らしい心情も多々出ている子でした。

演じる際には、相手ごとに言葉の温度がまったく違う、幅の広い演技が必要でした。それと私、高笑い声優ってよく言われるんですが(笑)、今回はいっぱい笑うところがあって、やりがいがありました。ボスなのでプレイヤーの皆さんにとっては強敵だと思いますし、セリフも過激なので傷付かないでいただければと……(笑)。

『アルカナ3』ロケテ大盛況!!

10月24日～25日、東京レジャーランド秋葉原店で『アルカナハート3』のロケテストが実施された。初のプレイできる機会とあって、会場にはプレイ待ちの行列が! 稼働に向けて期待は高まるばかりだ。



『デモンブライド』キャラソン第4弾!!

『デモンブライド』のキャラクターソングCD第4弾が、11月23日に発売決定!! 今回は久遠(C.V.宮野真守)とミカエル(C.V.能登麻美子)、それぞれの歌が収録されているぞ。下記欄外の情報を確認して入手するべし!



EXAMU EXPRESS! 『アルカナハート3』の稼働が近付き、そろそろ私の出番があるはずと期待半分、不安半分で待っている兵藤です。今回ご紹介した『デモンブライド』のCDは、価格:¥1,300(税込)、品番:FFRS-0004、レーベル:FIRE FOOT RECORDS、販売元:ダイスネットワークス株式会社となります。ダイス様より読者プレゼントを頂戴致しましたので、P003もご確認いただければと。





グレフ×アルカディアが贈る

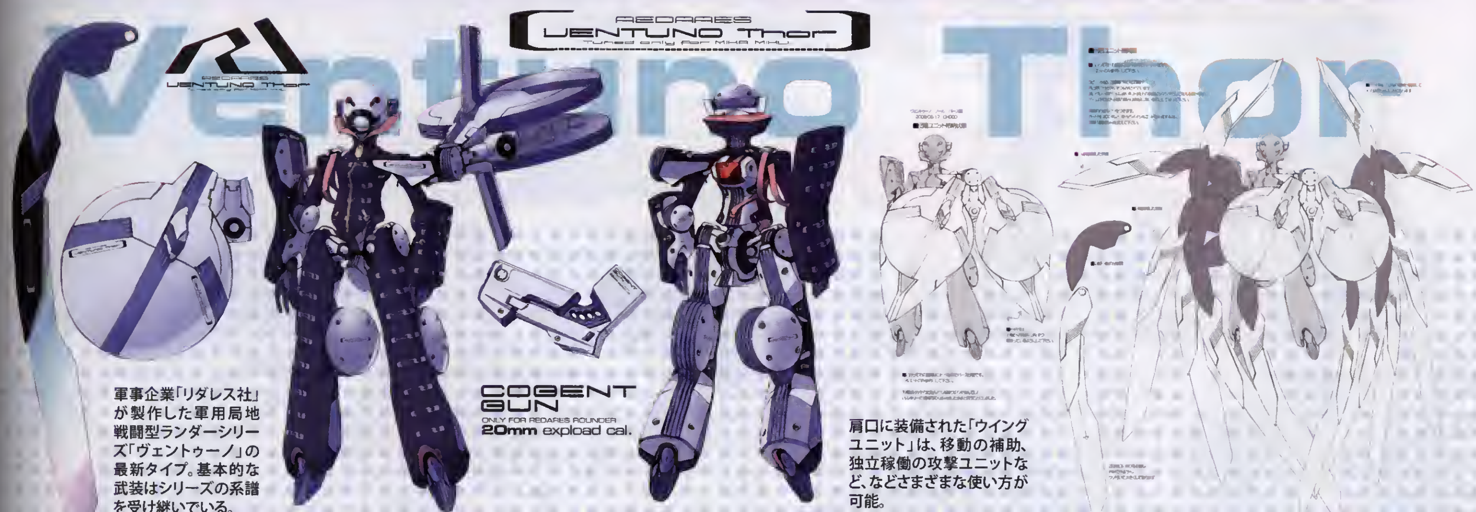
月刊 G.rev 通信

ゲッカン グレフツウシン

今月はミカの愛機「ヴェントゥーノ ソール」の設定画を大量に入手したので大放出！ また、ついに判明！ 家庭用『センコロDUO』についてディレクターマルヤマ氏からコメントをいただいたぞ。

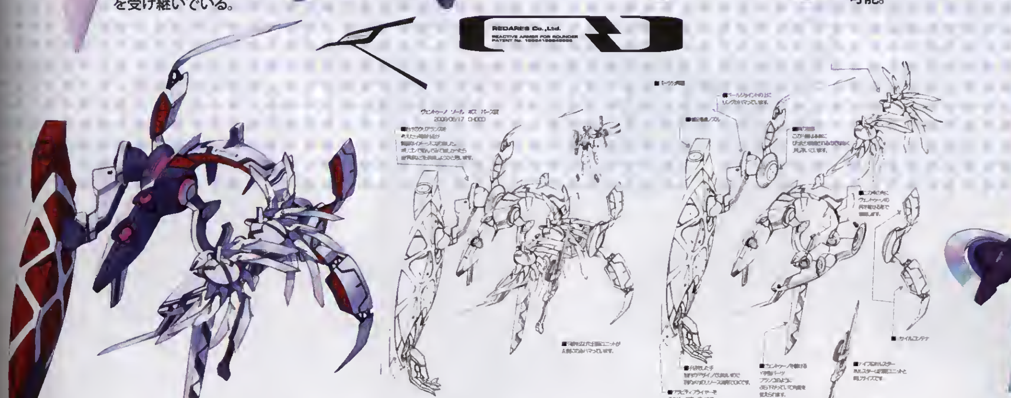
天才パイロット用フルカスタム機の全貌を公開！

Ventuno Thor



軍事企業「リダレス社」が製作した軍用局地戦闘型ランダーシリーズ「ヴェントゥーノ」の最新タイプ。基本的な武装はシリーズの系譜を受け継いでいる。

肩口に装備された「ウイングユニット」は、移動の補助、独立稼働の攻撃ユニットなど、などさまざまな使い方が可能。



ヴェントゥーノ ソールのB.O.S.S.ユニット「ロストボディ」。旧ヴェントゥーノのB.O.S.S.ユニットと比べると小型で、機動力に特化した作りとなっている。

Ventuno Thor & Castrato are designed by 麦谷"CHOCO"興一

ペルナちゃんのカストラートこぼれ話



ペルナちゃんのカストラートは、設定的に特に型番があるわけではないの。でも、製品でない試作品だから、なんと！ コンソナンスユニットの役割変更や、エネルギー兵器のカスタマイズが施されているのだー。

※設定上はラナタス機と前、今作のペルナ機とでは大きな差は無い。ちなみに、今作カストラートのテクスチャを直すに当たっては、前作のパッソ・セリオのテクスチャが参考にされたとか。オペラつながり？

ここでしか手に入らないアイテムも!?

グレフ公式オンラインショップ 開店

先日、グレフ公式のオンラインショップがオープン！ 家庭用ソフトやグレフタイトルのサウンドトラックだけでなく、ポスターやインストカードといったロケーション向けのグッズも購入することができる。さらに、右で紹介しているキーホルダーをはじめ、ここでしか手に入らないオリジナルグッズも多数登場予定。こまめにチェックしておこう！

G.rev Online Shop～グレフ オンライン ショップ
URL：http://grev.shop-pro.jp/



今号では、オンラインショップ限定販売のキーホルダーセット（G.S.O.+S.S.S.キャラ6体分）を抽選で1名様にプレゼント！ 応募方法はP3のプレゼントの項を参照。

宙暦1476年の世界が、僕らの家にやって来る！

『旋光の輪舞DUO』Xbox 360に移植決定！

ディレクターマルヤマ氏より

「旋光の輪舞DUO」がXbox360に登場します！ Xbox360版はVer.2.00をベースに開発を進めています。家庭用ですので若干の仕様変更などありますが、極めて高いレベルでの移植となります。発売は来年の春以降、と若干先の話ではありますが、「なかなかアーケードで勝てない！」という人の練習になればいいな、と思います。家庭用では、ストーリーモードなどの追加要素もありますので、そちらもご期待ください！ 続報はまた後日にでも！

高い移植度はもちろんのこと、初回特典なども充実した内容になりそうだ。ファンは期待して待とう！



HOBIBOXのおもちゃ箱
番外編

nitro+

ニトロプラスオールスター格闘企画開演!



人気PCゲームのキャラクターたちが一堂に集結した対戦型格闘ゲームが遂に始動!





人気PCゲームブランドがアーケードに登場!

かつてPCのミニゲームとして好評を博していた『NITRO+ ROYALE』を原作とした格闘ゲームがアーケードに進出！ もちろんPC版そのままの移植ではなく、グラフィック、音楽等すべてを新規リニューアルした完全新作として登場。PC原作に参戦していた12人のほかにも新キャラクターも登場との情報を入手。どのヒロインが登場するのか、これからの動向に目が離せない！

古今東西のニトロプラスキャラが集結!

10年の歴史を誇るニトロプラスのゲームから、人気キャラクターたちが大集結。2009年にTVアニメ化された『Phantom 〜 Requiem for the Phantom 〜』の原作でもある『Phantom -PHANTOM OF INFERNO-』からアインなど、各タイトルのヒロイン格が登場するのだ！

TYPE-MOONから、あのキャラクターも!



「ニトロプラス」&「TYPE-MOON」という人気ゲームブランドが手を組み、ノベル、ドラマCDと展開した『Fate/ZERO』から、黒スーツを身にまとったセイバーも参戦するぞ。

さらなる新キャラ登場の噂も……!?

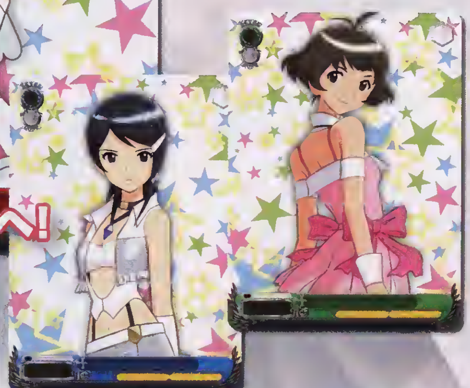
トレーディングカードゲームがアーケードをも熱くする!

月刊ブシロード Weiß Schwarz ヴァイスシュヴァルツ

今回の月刊ブシロードは年末年始にかけて、続々と新商品が登場する『ヴァイスシュヴァルツ』に徹底密着! しかもそのラインナップの中には、アーケードゲーマーにもなじみ深いタイトルも……!?

年末年始のお年玉! 新商品ラッシュ、間もなく!





876プロ、きらめく舞台へ!

全36種＆パラレル36種の豪華仕様に加え、キャラデザインの田宮清高氏とおなじみ杏仁豆腐氏の描き下ろしや、新人三人のサイン入りカードも! なお、本商品は冬のコミケの企業ブースで先行販売されるぞ!

『アイマスDS』エクストラパック 1月9日発売&先行販売も!?

ニンテンドーDS用ソフト『THE IDOLM@STER Dearly Stars』のアイドルたちが、早くも『ヴァイスシュヴァルツ』に参戦決定だ! 写真の新人三人組以外にもおなじみのアイドルたちが登場し、『アイマス』デッキを大幅に強化できるぞ!

ライターちくわ(以下・ち):な、なんか『ヴァイスシュヴァルツ』の新商品が一挙に発表されてお財布が、お財布がッ!?

編集尾崎(以下・尾):全国大会も最終局面を迎える中、これはファンにはうれしい悲鳴でハルヒダンスきりきり舞いですな。

ち:……それ、古い方のエンディングです(汗)。ちなみに『ハルヒ』のトライアルデッキは、入門用に激オススメですぞ!

尾:アーケードゲーマーなら『アイマス』はもちろん、『闘劇』種目になった『Fate』の追加パックも見逃せませんよ!

ち:年末の冬コミ先行販売で、破産する予感がします(遠い目)。

『涼宮ハルヒの憂鬱』トライアルデッキに続きブースターパックも12月19日発売予定!



トライアルデッキに、右写真のような強力な集中能力とチェンジ能力を併せ持つ鬼カードが存在するのは、まさに原作の荒唐無稽さの再現!? 下写真のおなじみの一幕は、ブースターパックのカードのものだ。



京アニ入魂の名シーンをカード化!

小説から始まり、ついにアニメの映画化も決定した『涼宮ハルヒの憂鬱』が『ヴァイスシュヴァルツ』に降臨! ハルヒと周囲の非常識な面々の大暴走が、アニメ版制作会社・京都アニメーション提供のアニメ版権イラストで再現されるぞ。ブースターには、ハルヒ役・平野綾さんのサイン入りカードも!?

人気作品が今後も続々カード化予定! 『Fate/hollow ataraxia』と『P4』にも要注目!

2010年1月以降も、続々と人気のアニメやゲームがカード化予定! それら新商品の動向はもちろん、発売されたばかりの『Fate/hollow ataraxia』や『P4』の新カードも、ファンならずとも、戦力として忘れずにチェックだ!





作家陣に注目!!

『Fate/UC』でもおなじみの日暮竜二氏(上)のほか、『ウィザードリィ』の末弥純氏(右)などのカードはファン必携!!



こんなキャラもカードに!?

『P4』は、意外過ぎるキャラの参戦に注目。この人まで参戦すんの!?

冬コミで一部商品を先行販売!?

2009年12月末開催のコミックマーケット77企業ブースにて、今回紹介した『アイマスDS』に加え、2010年1月中旬発売予定の『魔法少女リリカルなのは The MOVIE 1st』エクストラパックも先行販売される。全カードが西又葵氏、藤真拓哉氏などの豪華作家陣による描き下ろしとなる本商品や、各種グッズの販売も気になるところ。ブースの情報は公式HPでチェックだ!



すでに配布されているPRカードも人気の『なのは』。先行購入でライバルに先んじろ!

公式HPアドレス
http://bushiroad.com/

名声や名誉はいらぬ、生きた証を刻めばいい！

月刊 ナムコ魂

Vol.12魂



鉄拳番長 判藤格闘記

全国行脚の大先輩、水戸黄門のお膝元で鉄拳勝負！



有能な参謀！ 助さん角さんを連れて来たぜ！ あれ？ 左側はうっかり八兵衛だった……。

粘りの水戸勢、番長やいかに!?

さて、今回は水戸に出陣したぜ！ もちろんお供を3人、miya／不動／Rancaを引き連れてリアル水戸黄門を演じてみた！（笑）

特別称号大会は2on2！ 関東から【茶柱】、【らざにあ】、【TE2】などの高段位プレイヤーも参戦し、白熱の称号戦となった！ 俺とペアを組んだのは、なんと俺と同じ年シニアプレイヤー（年齢は秘密ね♪）の【Ranca】だ！ 年寄りの熱い鉄拳を見せてやる！（笑）と意気込んで出陣した！ 1回戦からいきなり関東対決……俺が初戦で葬られたが、そこは【Ranca】の無難な立ち回りでガッチリ勝利！ さすが元鉄拳王のレイ使いだ♪ 2回戦は俺の暴力で勝利！（笑）しかし、ベスト4で【miya】【不動】の師弟愛チームと当たり、【不動】は無難に俺が処理したが、最近なぜか調子が良い【miya】に惨殺されてしまった……昨日の友は今日の敵だった、これは悔しかったぜ……。そのままの勢いで、優勝は【miya】【不動】チームがゲットた！ 特別称号は「大帝」だ！ 準優勝の【まちゃタソ】、【B忍者】のペアも決勝はフルセットまでいき、会場を大いに沸かせてくれた大活躍だったぜ！ みんな楽しかったぜ、ありがとう！ また勝負しような！！



▲水戸の熱いテッケナーたちだ！ この時の一体感は過去最高だったかも!?



◀勝利の瞬間だ！ 楽しみながら鉄拳をするって最高だぜ!!



赤濱 高之 アカハマ
失踪した創始大津を探しています！ 見かけた方はご一報を!!



判藤 俊介 バンドウ
カスタマイズ変更！ インテリ眼鏡で知力UP（笑）。

ナムコ魂一問一闘

本誌巻末のアンケートハガキの自由欄に、これだと思う番号を記入し、ナムコ魂の感想も記入の上、応募すべし！ 抽選で5名に番長サイン入り鉄拳6BRスペシャルIDカードが当たる！ 応募は3ページ参照！

Q 問題：HIZAマスター杯で鉄拳番長は何位だったか？

①優勝 ②準優勝 ③ベスト4

拳NEWS

鉄拳6BRスペシャルIDカード 12月中旬発売開始！

なんと鉄拳6BRスペシャルIDカードが発売されるぞ。種類は5種類で、キャラは平八、ラース、アリサ、ドラグノフ、ザフィーナだ。しかも称号付き！（詳細は下記参照）さらに30万Gもついている！ イラストレーターは鉄拳5DRのスペシャルIDカードのデザインや鉄拳6Tシャツなどのデザインも手がけている「藤澤 富雄」氏だ！ もう、お店へ行ってカードをGETするしかない!!

更にララビットから鉄拳グッズが発売されるぞ！ 現在絶賛予約受付中！ まずはHPを要チェックだ！

http://lalabitmarket.channel.or.jp/site/feature/tekken.html

拳NEWS

HIZAマスター杯10／10 博多 番長チームベスト4入り！

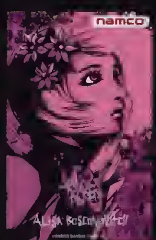
行ってきましたHIZA杯！ 去年は優勝できたが今年は!? 今年も全国津々浦々から猛者達が集まり、なんと70チーム超！ 番長軍団は【miya、武藤、マスター、まったり、番長】の布陣で！ ゲストチームとして闘劇覇者の3人＋お荷物（笑）2名で挑んだ！ 同じくゲストチームのほんだ／ジュンチャン／RAUM／ノビ／タイカレーと戦うことに！ 番長軍団はなんとかゲストチームを破ったが、次の大阪チームの暇人総長に抜かれ、そのまま大阪チームが優勝を持っていったぜ！ おめでとう!!



平八 称号：返り咲き



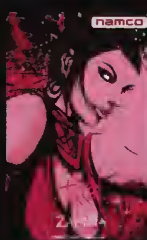
ラース 称号：逆2択



アリサ 称号：大丈夫け



ドラグノフ 称号：超無口



ザフィーナ 称号：凶星

※スペシャルIDカードの特典の受取り方法など詳細に関しましては、「TEKKEN-NET」にて公開されます。公開までしばらくお待ちください。
※スペシャルIDカードの発売日や特典受取り方法など詳細に関しまして「TEKKEN-NET」のサポートにメールをお送りいただいてもお答えできません。あらかじめご了承ください。



HIZAマスターの一挙一動をみんなが笑顔で見ているぞ!! これが仲間だ！ これが鉄拳だ！





▲真剣に見守るギャラリーたちと番長を苦しめた【B忍者】だ!

鉄拳番長組手

参加者直撃取材!

今回も称号大会の前に組手をしたが、対【鉄拳番長】と闘うことを目的に組手だけ参加した【星龍】(ラース)と、【miya】をも苦しめていた【りょう】(レイヴン)の二人に、番長との対戦直後の感想を聞いてみた!

【星龍】(ラース)「やっぱり強い、鉄拳番長の名は伊達じゃない!」、【りょう】(レイヴン)「反応がメッチャいい! [当て感] もいいしすごいと思った!」。水戸のプレイヤーは鉄拳番長と対戦して興奮覚め止らずであった!! (Text:赤濱)



◀毒霧合戦を制し、見事「番長認定」称号を獲得した【脂身】!

次回の判藤格闘記開催地は……

2009年総集編だ!

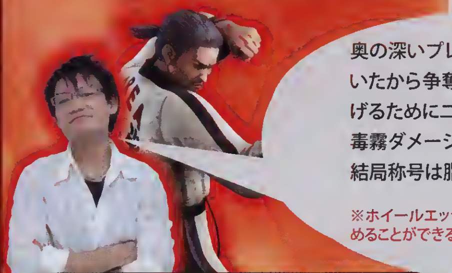
次回は2009年を振り返ってみようと思う。全国のプレイヤーとの勝負はまさに死闘の連続だった。ギリギリの闘いのなかで分かったこともある。紹介し切れなかったこともたくさんある。喰うか喰われるかの闘いの全記録を公開だ! 火傷しそうな内容だぜ! みんなお楽しみにな!!



番長組手限定称号「番長認定」はだれの手に……

水戸には「T.K」っていう強いペク使いがいるんだけどそのせいか慣れてるプレイヤーが多くて勝つのが大変だったよ。例えばレイブン【りょう】がホイールエッジ(※)を全然撃ってこなかったりとかね。基本的にはローリスクな技なんだけど、ペクに対しては危険な技ってのが分かってるみたい。心理戦も手慣れたもんで、ドラグノフ【ふくろう】が「適当大好き!」って言いながら暴れたかと思えば次のラウンドでは丁寧なプレイをしてみたりと、なかなか奥の深いプレイヤーだった。注目の称号「番長認定」のほうは候補が二人いたから争奪戦をしてもらったんだけど、お互いレイジの状況から盛り上げるためにニーナ【脂身】と吉光【B忍者】の毒霧合戦に! 脂身が「吉光の毒霧ダメージあるの!?」って言いながら1ラウンドとられてたよ(笑)。結局称号は脂身が勝ち取った!おめでとう!!

※ホイールエッジ……そこそこのスピードで出る中段攻撃で、ヒット時は相手が浮き、追撃を決めることができる。



ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断!

このお店で開催したぜ!

ナムコランド水戸

茨城県庁のすぐ近く、巨大な「NAMCO」看板が目印のお店です。『鉄拳6BR』はもちろん、『機動戦士ガンダム 戦場の絆』や『ボーダーブレイク』も多くのプレイヤーで賑わっています! 水戸にお越しの際にはぜひお立ち寄りください♪



スタッフ:大内

住所:茨城県水戸市千波町2017-1
TEL:029-241-3444
営業時間:10:00～24:00
駐車場有

鉄拳6BRとりあえずこれだけは知っといて!



「とりこれ技表」はナムコ直営店舗の拳道場のお店にあるぞ!

TEKKEN-NETへの入会はこちらまで

※PS3・Xbox360用ソフト「鉄拳6」予約特典の「拳闘気(赤)」やスペシャルIDカードの特典(称号・ファイトマネー)の受取りには、アーケードゲーム「鉄拳6 BOODLINE REBELLION」のプレイ料金、「TEKKEN-NET」への会員登録(有料)、通信料が必要となります。
※予約特典のスペシャルアイテム「拳闘気(赤)」の取り扱いは終了いたしました。

撮影協力:(株)ヤマダ電機LAB I 品川大井町



全ての想いが“交錯(クロス)”する――







Shining Force CROSS
【シャイニング・フォース クロス】™

新たな幻想世界への“扉”が“運命”に導かれ開かれる!

シャイニング・フォース クロス	
■メーカー	セガ
■ジャンル	ネットワーク協力アクションRPG
■操作方法	アナログレバー+5ボタン+タッチパネル
■稼働日	2009年12月予定
■使用基盤	RINGEDGE
■ネットワークシステム	ALL.net

 Text:伊勢猫

12月より全国で稼働がスタートする『シャイニング・フォース クロス(以下、SFC)』。発売直前となった今月では、プレイ序盤に役立つ情報満載でお届けするぞ!

稼働序盤、これでもう迷わない! 武器&スキル徹底詳細

セガが贈る新作アクションRPGがいよいよ全国稼働スタート!!

オンライン協力型の『SFC』は、最大四人のパーティを組んで全国協力プレイが可能な本格派アクションRPG。先月まで実施されていたロケテストは無事終了したが、未体験プレイヤーも多いと思う。今回は『SFC』の魅力とともに、序盤プレイのポイントをまとめて紹介!

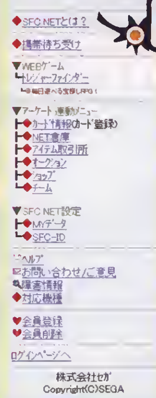
武器別スキルタイプの解説もあるので、筐体備え付けの小冊子と併せて熟読すべし!!



基本情報が掲載された小冊子に加え、ヘルプ機能を搭載。待ちの無いときに閲覧しておこう。

基本システムは小冊子でチェック!

SFC NET™
充実した機能満載の携帯連動コンテンツ



『SFC』筐体と連動した携帯コンテンツでは、アイテム倉庫やオークションなどの便利機能が満載。さらにオリジナルの携帯ゲームも楽しめるぞ!!



オークションからミニゲームまで完備!

新米プレイヤーのプレイ環境を強力サポートする多彩なコンテンツ。



豊富な装備とアイテムで自分好みにカスタマイズ!

CHECK POINT カスタムは自由自在!

ICカード対応で広がる、自由度の高いキャラクターカスタマイズ。慎重に決めよう!!



防具関係も複数からカラーリングを選択可能。やっぱり見た目は超重要!?

顔や髪型、体型などは変更可能だが、性別は変えられないので要注意!

既存のオンライン対応ゲームと同様に、データ保存用のICカードが必須の『SFC』。基本的に店舗備え付けの自販機で購入可能のICカードだが、初回プレイ時に注意しておくことがある。それは「新規キャラクター作成時の性別」で、髪型などの外観と違って、選択した性別はその後変更不可能。キャラ名と合わせて、後で後悔しないようにしたい。

『SFC』の魅力！ 初心者歓迎の安心設計

多彩なモード&ステージ

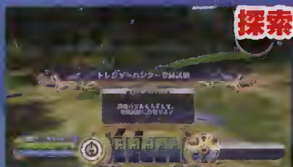
『SFC』における魅力の一つといえば、やはり変化に富んだステージ構成と多彩なゲームモードの存在。ゲームモードは４種類あるが、一人プレイ用の「シナリオモード」と協力プレイ用の「全国協力モード」を押さえておけばOK！ 初回プレイのみチュートリアルを兼ねた固定シナリオモードなので、基本操作をしっかりと覚えよう。



ゲームモードなどの選択画面では、1回目の画面タッチで項目を選択～2回目のタッチで項目が決定される。まずはシナリオモードを進めることで、基本システムを覚えながら装備アイテムを生産していきたい。

ステージ探索の流れ

探索しながら進め！



↓周囲を囲まれて移動制限されるルームガーダー戦では、敵を全滅させないと先へ進めない。見落とした敵が居ないかチェック。



ミッション&クエストクリアで宝箱をゲット！

↑各ステージのメインミッションがクリア条件。まずマップで行ける方向へ向かっていこう。



ルームガーダー戦では敵キャラを全滅させろ!!

↑基本的には、マップの最深部で待ち受けるボスを倒せばステージクリア！ クリア報酬の宝箱を画面タッチで開けると、特定シナリオならEXアクセサリー類が手に入ることも？



もっと詳しく『SFC』！

回復アイテムってどこで手に入る？

ダメージを受ける以外にも、制限時間オーバーで減少するHPゲージ。これがゼロになるとゲームオーバーなワケだが、初期アイテムで支給される「いやしの涙」で一定量を回復できる。基本的なHPゲージ回復の手段はコレだけで、入手方法は２通り存在。最も簡単なのが「シナリオや全国協力から持ち帰る」という方法だが、プレイごとにもらえるトレジャーコインがたまれば、交換所でも入手可能になる。





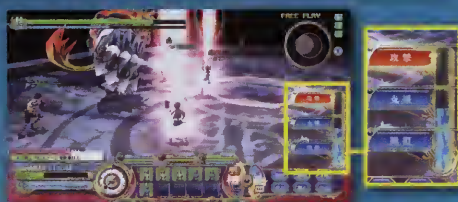
一番手堅いのは、手慣れたクエストから持ち帰るといった方法。全国協力だと消費量の方が多くなりやすいぞ！

CHECK POINT

全国協力モードでの違い

手強いボスモンスターが待ち受ける、全国協力モードへ挑む前に必要な下準備とは？

チュートリアルさえ終了すれば、いつでもネットワークを介した全国協力モードを楽しめる。とはいうものの初回に支給される初期装備は、回復アイテムと各種コモン武器だけ。この状態で全国協力へ挑むのは、はっきりいって無謀以外の何物でもない。まずは装備欄が埋まるまでアイテム生産&シナリオを進め、それから挑戦するのが無難な選択だ。また、同じ見た目であっても全国協力では、「参加プレイヤーの人数に応じて、敵モンスターが強く」なる。回復アイテムを多めに持ち込むなど、慣れるまでは途中で力尽きないための下準備を忘れずに挑戦したい。



全国協力プレイのボス戦では、画面右端にクロスゲージという強力な攻撃や回復などのが使えるゲージが出現。ゲージがたまったらタッチしよう。

周囲キャラに支援効果



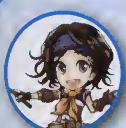
←参加者の中からリーダー役がランダムで選出される協力モード。リーダーの近くだと支援効果が得られるぞ！

→リーダーのみ、ステージ道中で使用可能な専用クロスゲージが出現。効果内容が通常とは違うので注意！



リーダー専用ゲージ？

もっと詳しく『SFC』！



武器や防具はどうやって強化？

生産した武器や防具などは、同じ種類なら合成して性能アップできる（EXアイテムは合成不可能）。

重ねた装備品のグレードに応じて、ベース側の合成経験値が上昇！ 経験値の上限を超えるとランクアップして、基本性能が底上げされるぞ!! ここで注意したいのが、装備アイテムを重ねる順番。原則的にベース側しか特殊効果は残らないため、間違っても不要なアイテム側には重ねないこと。



いらないアイテムを、残したいベース側へと重ねるのが正解。入手しやすい素材で作れるアイテムは、ドンドン強化するべし！

『SFC』の魅力！ 究極の一品を作り出せ

アイテム類は自分で生産

RPGでの定番“ショップ”といった概念が存在しない『SFC』では、素材を持ち込んでのアイテム生産が基本。この際に生産レシピと必要な素材と金貨があれば、アイテム欄の空き場所に生産可能だ。各種アイテムの生産レシピは、特定のシナリオや協力モードをクリアすることで増加。それぞれ専用のレシピが存在するらしいぞ!?



冒険前or冒険後にアイテム生産画面へと切り替え、下段の生産可能なリストからアイコンを選択。アイテム倉庫にドラッグすれば生産を開始！ 次回のアイテム整理画面で、生産完了&結果が表示されるぞ!!

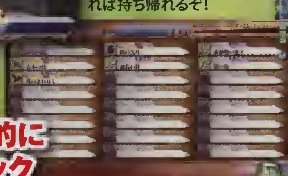
アイテム生産の流れ

敵を倒すと素材出現



↓素材アイテムはアイテム欄が別枠で、手持ちの消費アイテムとは別カウント。リタイアせずにクリアすれば持ち帰れるぞ！

↑モンスター撃破やオブジェクト破壊時にランダムで素材が出現！ まれにレアDropも!?



入手素材は自動的に素材倉庫へストック

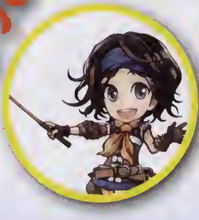


アイテム整理画面で生産アイテムを選ぼう！

↑生産済みアイテムは、「NEW」と表示されて、タッチで生産結果を確認可能。運がよければC～Sグレードの特殊効果が付き、まれにEXアイテムが生産されることもある……？

武器ごとに変化する多彩なスキルを完全網羅!

スキルタイプと武器スキル



装備した武器により、選択可能なスキルの種類が変わる『SFC』。プレイ前にきっちり予習して、使いたい武器を決めよう!

スキル画面での選択&操作





タイプが増えたら「スキル」タグでスキル画面に切り替え。右側のリストから装備したいタイプを触れて、そのまま指を離さずに左側の装備欄へとドラッグすれば、付け替え完了だ。

タイプとサブの解放条件とは?

6武器×3タイプの18セットで、計72種類に及ぶ多彩なスキル。とはいえ、プレイヤー Lv.1 ~ 4で使用可能なのはB(バランス)タイプのみ。Lv.5でD(ディフェンス)&O(オフェンス)タイプが、Lv.10になればサブ枠が解放されるぞ!

スキルのタイプとカテゴリー

各武器のスキルタイプとは、ユーズ/フォース/オートが組み合わさった専用セットの総称。それぞれのタイプごと(下記参照)に4種類の個別スキルが設定され、選択したタイプで有効な戦闘スタイルが変化する。中でも必殺技的なフォースは、使用頻度の高い存在。性能を把握して、積極的に使っていこう!

●各カテゴリーの特徴●

ユーズスキル	スキルウィンドウで選択後に、USEボタンで発動可能な各種強化&補助系。
フォーススキル	FORCEボタンさえ押せば、選択していなくても使用可能な攻撃系のスキル。
オートスキル	スキル画面で選択&装備すれば、自動的に効果を発揮する特殊系のスキル。



フォース&ユーズ発動には画面左下のMPゲージが必要不可欠。とはいえMP不足を感じるまではドンドン使っていい。



一定時間or継続消費のユーズには、瞬発力に優れたスキルが豊富。使いどころを考える必要はあるが、それだけ効果が高い。

スキルの熟練度と強化

スキルには熟練度Lv.やスキル強化といった成長要素が存在する。経験値制の熟練度Lv.は、タイプ別にパラメータが上昇。獲得ポイントを割り振ってのスキル強化は、効果自体が強化される。



スキル強化はカテゴリー別に一括強化ー トレジャーコインを使えば再設定も可能。

基本攻撃&動作がタイプ別に変化!? タイプ別の特性と特殊動作

使用可能なスキルの種類だけでなく、装備時のパラメータボーナスや特殊動作などが大きく変化するスキルタイプ。ここではタイプ別の特徴に加えて、特性の専用操作までを詳しく解説! 実際にプレイする下準備として、何が変わっているか事前にチェックしておこう!!

バランス TYPE

タイプ特性: 2段ジャンプ

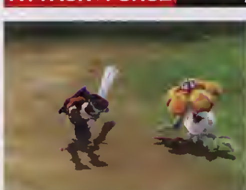
ゲーム序盤から使用可能なバランスタイプ(以下、Bタイプ)は、平均的なパラメータボーナスが得られる汎用型。各種行動からキャンセル入力可能な回避動作に加え、壁を使わなくても可能な2段ジャンプが専用操作へ追加される。回避に長けたタイプだが、ダウンを奪いづらく決め手に欠けている。



ジャンプ中に再度Jボタンを押せば、どんな状況でも2段ジャンプ可能。さらにAボタンで専用のジャンプ攻撃が出る。

ATTACK+FORCE 特殊動作

回避動作



レバーを入力した方向への前転回避で、前転中にA追加入力で特殊攻撃へと移行。空中で入力すると、空中ダッシュに変化するぞ!

ディフェンス TYPE

タイプ特性: ジャスト入力連係

Lv.5から使用可能なディフェンスタイプ(以下、Dタイプ)は、体力の上昇で最大HPや防御力がアップする防御型。多少の慣れは必要だが、敵モンスターの攻撃を唯一ガードできる。さらにタイプ特性として、Aボタンでの連係から撃ち上げ攻撃を出せるなど、テクニカルな操作が多いタイプだ。



AAA連係2発目(ハンマーは1発目)ヒット時に3発目を目押し入力すれば、エフェクト付きのジャスト連係へと変化!

ATTACK+FORCE 特殊動作

ガード動作

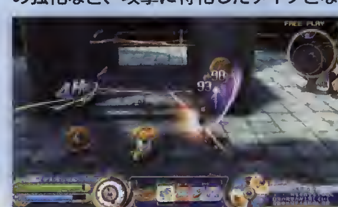


A+Fを押し続けることで正面~側面の攻撃をガード可能に。ガード成功時にはMPゲージが消費され、MP切れだとHPが減少する。

オフェンス TYPE

タイプ特性: 攻撃連係追加

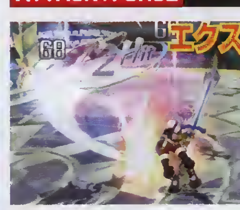
Dタイプと同様にLv.5から使用可能なオフェンスタイプ(以下、Oタイプ)は、腕力が上昇して攻撃力が上がる攻撃型。汎用性の高い回避はジャンプキャンセルだけだが、撃ち上げor吹き飛ばし攻撃を直接出せるのは大きな魅力。さらにAAA連係の強化など、攻撃に特化したタイプとなっている。



基本連係が強化され、追加入力で4発目を出すことが可能に。追加攻撃の性能は、敵を撃ち上げる攻撃がほとんどだ。

ATTACK+FORCE 特殊動作

エクストラアタック



Bタイプの回避動作~特殊攻撃をダイレクトに繰り出すことが可能。打ち上げや吹き飛ばし効果があり、多対一の戦闘で役立つ。



バランス重視の万能武器

両手剣 -Sword-

AAAは縦方向へのリーチが長く扱いやすい攻撃がそろった汎用性の高い武器。スキルはタイプ別の特徴がつかみやすく、攻守のバランスが取れている。中でもDタイプ・フォースとOタイプ・A+Fは、多対一の戦闘で頼りになる優れた存在だ。

ユーズスキル (Use Skill)

バランスTYPE



パワーフォーカス

自分の攻撃力アップ&同効果の赤い魔法陣をその場に設置。

ディフェンスTYPE



プロテクトフォーカス

自分の防御力アップ&同効果の青い魔法陣をその場に設置。

オフェンスTYPE



ベルセルク

対象を攻撃するたび攻撃力が段階的に上昇する(継続消費)。

フォーススキル (Force Skill)



ソードスライダー

剣に飛び乗り、前方へ突進しながら貫通する多段ヒット攻撃。



デザートムーン

ダウン属性の横斬りで広範囲を薙ぎ払う扱いやすい攻撃。



ブレードラッシュ

正面に連続で剣を突き出す。追加のF入力で回数が増加。

オートスキル (Auto Skill)

サブチャージャー

リミットゲージ(HP赤ゲージ)が減少した分だけMPを回復する。

バーストアップ

MPゲージの減少にともなって、攻撃スピードの全般が速くなる。

セルフリカバー

被ダメージを受けた際、HPゲージの赤部分を少しずつ回復する。

バイタルチャージ

MPゲージが減った状態であれば、受けるダメージを減少させる。

ブラッディロア

すべての攻撃に対してスリップダメージの出血効果を付加する。

オプレッション

状態異常中の対象に対してのみ、与えるダメージ量がアップする。

重 装備 Heavy

反撃上等な防御重視タイプ

特徴
・物理防御力は最高クラス!
・攻撃速度にマイナス補正

読んで字のごとく、分厚い装甲でダメージ軽減が見込める重装備。攻撃速度ダウンといったマイナス要素もあるが、一通りの操作に慣れるまであまり気にする必要無し! それよりも被ダメージを抑えられる恩恵の方が断然大きく、ビギナーにも強くオススメしたい装備といえる。



ハンマーや両手剣と相性がいい半面、手数重視の武器とは相性がやや悪くなる。

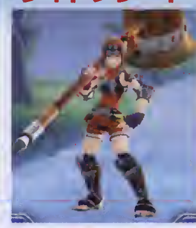
スチールバンド&スチールメイル





初期に生産可能な所で髪型が見える貴重な装備。

ヘッドギア&ライトプレート





最初の全国参加で生産可能になるコモン上位品。



一撃必殺のダメージ重視!

ハンマー -Hammer-

攻撃速度が遅く、連係はAA止まりだが、それを補って余りあるパワー重視の武器。ただし、Oタイプ・A+Fが吹き飛ばし属性と、ほかの武器とは使用感が違うため慣れが必要だ。フォースはいずれも強力だが、単体だと攻撃発生前に止められやすい。

ユーズスキル (Use Skill)

バランスTYPE



ハードネス

よろけ無効&防御強化の代償に攻撃弱体&狙われやすくなる。

ディフェンスTYPE



ヘビーウェイト

周囲に敵の動きが遅くなるフィールドを展開(継続消費)。

オフェンスTYPE



フォースオン

体力パラメータ減少と引き替えに、自分の攻撃力を上昇させる。

フォーススキル (Force Skill)



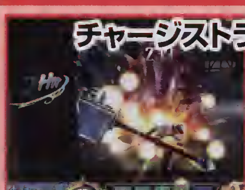
トルネードスイング

打ち上げ→自分中心の全回転攻撃。追加入力で回転数増加。



ハードインパクト

撃ち上げ属性のたたき付け。衝撃波で広範囲を攻撃できる。



チャージストライク

突進から出す高威力攻撃。長押しでタメ延長&威力アップ。

オートスキル (Auto Skill)

ダメージコンバート

敵から攻撃を受けた際に、ダメージの一部をMPに変換する。

フューリー

攻撃した対象に対して、自分が受けたダメージの一部を跳ね返す。

スタンチャージ

すべての攻撃に対し、発動時に行動不能となる気絶効果を付加。

ディフェンション

HPゲージ残量が30%以下になると、自分の防御力がアップする。

リジェクトインパクト

攻撃動作中の対象に対して、カウンター攻撃でダメージアップ。

ウィルパワー

HPゲージの減少にともなって、自分の攻撃力がアップしていく。

遠距離攻撃ならおまかせ！



魔導銃

-Gun-

遠距離から攻撃可能な半面、ダメージアップには工夫が必要な玄人向け武器。A攻撃が単発ショットであるため、ほかの武器のような連係は持たない。その代わりにスキルタイプで弾丸が変化し、Oタイプなら3方向弾、Dタイプでは貫通弾を撃てる。

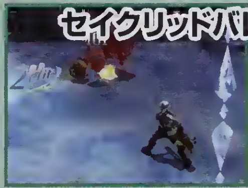
ユーズスキル (Use Skill)

バランスTYPE



エクシードショット
スキル発動直後の攻撃のみ威力がアップする限定強化効果。

ディフェンスTYPE



セイクリッドバレット
敵ヒット時に範囲ダメージ、仲間を撃った場合にはMP回復。

オフェンスTYPE



ラピッドファイア
発動中のみ硬直が軽減され、ショットを連射可能（継続消費）。

フォーススキル (Force Skill)



ディフューズショット
対象に複数の弾丸を発射。長押しでタメ延長＆弾数が増加。



ドレイシレイ
中射程のビーム攻撃で、与えたダメージの一部をMP変換。



グレネード
爆裂弾を放物線軌道に撃ち出し、着弾地点で爆発させる。

オートスキル (Auto Skill)

スナイプレンジ
ロックオン状態の対象に対してのみ、クリティカル発生率アップ。

リストラン
走り移動中のみMPゲージを回復可能と、地味だが優秀なスキル。

ヘッドショット
ロックオン状態の対象に対して、確実にダメージをアップさせる。

エクスプロージョン
MPゲージの減少にともなって、攻撃力をアップさせる強化効果。

ゼロディスタンス
対象と自分との距離が近いほど、与えるダメージがアップしていく。

ギガバースト
MPゲージが多いほど、クリティカルヒットの確率がアップする。

中 装備 Middle

平均的な性能の万能タイプ

特徴
・バランス重視の性能
・攻撃速度には変化無し

平均的なパラメータで、軽装備と重装備の中間的な性能を持つ中装備。ある意味最もクセの無い装備で、攻撃速度にも一切のパラメータ補正がかからない。このため、どんな武器と組み合わせても扱いやすい万能型なので、アレコレといろいろな武器を使ってみたい人にオススメだ。



特徴が無いのが特徴といえる装備。最終的には、見た目重視で選んでも問題無いか？

バンダナ＆ブレイクジャケット





初期のコモン装備はどこかエスニックな雰囲気。

クロスキャップ＆クロスジャケット





初期コモン装備と対称的な黒基調の組み合わせ。

伸縮自在で広範囲を攻撃！



フレイル

-Flail-

伸縮自在な攻撃範囲の広さを活かし、空中でも敵を寄せ付けずに戦える広範囲武器。攻撃力こそダガー並だが、フォース＆ユーズを使ったトリッキーなアクションと攻撃は秀逸。Dタイプ・ユーズを使えば、近距離で一方的に攻撃を続けられる。

ユーズスキル (Use Skill)

バランスTYPE



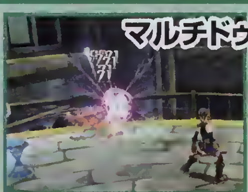
アトラクト
先端を投げて敵を吸引。再入力で爆発引き戻し（継続消費）。

ディフェンスTYPE



シルバースプライト
鎖を帯電状態にし、攻撃がヒットした敵の動きを一瞬止める。

オフェンスTYPE

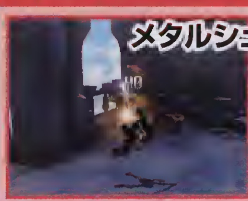


マルチドゥーム
投てき～静止後に先端から連続ヒットの攻撃判定（継続消費）。

フォーススキル (Force Skill)



リープ
上空へ伸ばした鎖を支点に、振り子の軌道でジャンプ蹴り攻撃。



メタルシュート
先端を蹴り飛ばし、直線軌道の対象を弾き飛ばし＆貫通攻撃。



スピンアウト
頭上で鎖を振り回す全回転攻撃。追加入力で回転数が増加。

オートスキル (Auto Skill)

チェインウィップ
武器から先端が外れている場合のみ、攻撃スピードがアップする。

マインドアップ
敵に攻撃ヒットした際のMPゲージ回復が、通常よりも多くなる。

スプライトガード
ガード中に攻撃した対象が麻痺状態となり、一定時間静止する。

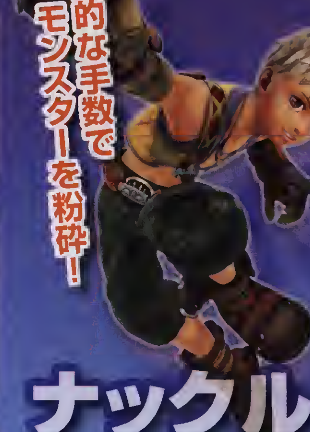
チェインリアクション
コンボのヒット表示が多くなるほど、MPゲージの回復量アップ。

リンクアップ
武器に先端が装着されている状態のみ、攻撃力がアップしていく。

シフトアップ
コンボのヒット表示が多くなるほど、攻撃スピードがアップする。

ナックル -Knuckle-

圧倒的な手数でモンスターを粉砕！



素早い連係攻撃によって、近距離でスキ無く戦える手数重視の武器。多対一の戦闘こそ苦手だが、協力プレイではクロスゲージを早くためられる。全般的に攻撃に特化したスキルが多く、タイプ別のオートを意識すれば、欠点の攻撃力不足も補えるぞ！

バランスTYPE

ユーズスキル（Use Skill）　疾風迅雷



その名の通り、攻撃スピードを一定時間アップさせるスキル。

フォーススキル（Force Skill）　天地人



跳び蹴りスタートの連続攻撃。長押しで連係自体が変化。

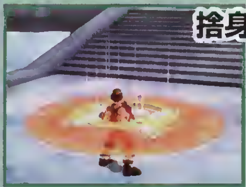
オートスキル（Auto Skill）

明鏡止水
スキルタイプを選ぶだけで、クリティカルの連続発生率がアップ。

一打昇華
クリティカル発生時に、MPゲージの回復量がアップするスキル。

ディフェンスTYPE

ユーズスキル　捨身飼虎



HPゲージの赤部分を自動回復&同効果の魔法陣を設置。

フォーススキル　鎧袖一触



対象に向かって短いダッシュ〜周囲に爆発を巻き起こす。

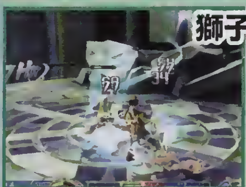
オートスキル

一粒万倍
消費アイテムを使用した際の、効果範囲や回復量をアップさせる。

起死回生
MPゲージの減少にともなって、クリティカル発生確率がアップ。

オフェンスTYPE

ユーズスキル　獅子奮迅



自分の分身を出現させヒット数&ダメージ増加（継続消費）。

フォーススキル　鳳凰天駆



逆立ち状態で回転しながら上昇する多段ヒットの攻撃スキル

オートスキル

百花繚乱
コンボのヒット数上昇にともない、与えるダメージがアップする。

鏡花風月
クリティカル発生時のみ、対象に与えるダメージ量がアップする。

軽装備 Light

素早さ重視の攻撃タイプ

特徴
- ·攻撃速度にプラス補正！
- ·防御力は重装備の約半分

重装備の対極に位置する装備品で、攻撃速度アップのプラス補正が付く軽装備。手数重視のナックルなどはもちろんのこと、モーションが大きな武器とも相性がいい。とはいえ、防御力は最低ランクなので過信は禁物！　ある程度は攻撃を見切れるような、中〜上級者向けの装備だ。



チリも積もればなんとやらで、ひんぱんに攻撃を受けていると被ダメージが侮れない。

ノービスキャップ&ノービスベスト





全般的に露出度が高め（？）なコモンの軽装備品。

バンディットキャップ&バンディットベスト





髪型が見えないキャップ類は好みが別れそう？

ダガー -Dagger-

素早い連係&全方位攻撃！



リーチこそナックル同様に短いが、広範囲の攻撃スキルを併せ持った近距離用武器。状態異常やクリティカル関連のスキルを多く持ち、凍結効果の水属性が付いた武器との相性は抜群！　スキルを使いこなせれば、その真価を発揮してくれる。

バランスTYPE

ユーズスキル（Use Skill）　インビジブル



透明化で敵に狙われない&背後攻撃でクリティカル率アップ。

フォーススキル（Force Skill）　ソニックストーム



その場で両手を広げ、全回転&多段ヒットの攻撃を繰り出す。

オートスキル（Auto Skill）

バックスタッブ
対象の背後から攻撃するとダメージアップ。ユーズ併用が強力。

サプライザル
攻撃動作中の対象にカウンターヒット時、MP回復量が増加する。

ディフェンスTYPE

ユーズスキル　リフレッシュ



自分の状態異常を回復&同効果の緑の魔法陣を設置する。

フォーススキル　ステップラッシュ



バックステップ中に追加入力で、多段の突進攻撃を出す。

オートスキル

チェインエッジ
コンボのヒット表示が増えるほど、クリティカル発生率がアップする。

サイレントスラッシュ
攻撃動作中の対象にカウンターヒット時、沈黙効果を付加できる。

オフェンスTYPE

ユーズスキル　エレメンタル



全属性値を底上げし状態異常の発生確率アップ（継続消費）。

フォーススキル　ソニックムーブ



放物線の回転ジャンプで巻き込み↓着地に衝撃波を繰り出す。

オートスキル

ベノムスティング
すべての攻撃に対し、スリップダメージの毒効果を付加できる。

シャドウエッジ
状態異常の対象を攻撃した場合のみ、MPゲージ回復量がアップ。

ARCANA HEART 3
アルカナハート3

©EXAMU Inc.

三人目の新キャラは……敵として登場!?

稼働の足音が聞こえてきた『アルカナ3』。今回は敵として登場する第三の新キャラクターに加え、キャラ&システムの情報を一挙公開!

Text:カイゼルちくわ(シャルラッハロート紹介)

アルカナハート3	
■メーカー	:エクサム
■ジャンル	:ハートフル2D対戦アクション
■操作方法	:8方向レバー+5ボタン
■発売日	:2009年末予定
■使用基板	:eX-BOARD(エクスボード)

※掲載内容はすべて開発中のものです。
改良のため変更される可能性があります。



もう一人の戦処女(ウァルキュリヤ)に何が……!?

ヴァイスと同じく、戦処女(ウァルキュリヤ)としてドレクスラー機関で戦闘訓練を受けていたシャルラッハロート。ペトラたちによってヴァイスやえことともに救出された彼女だが、物語の中ではボスとして立ちふさがる! 今回のイラストからは激しい表情や、操鎖能力による攻撃がうかがえるが……果たして、どんな強敵となるのか?

私に勝てる夢でも見たの?



北欧神話のフェンリルをモチーフにドレクスラー機関で開発された機甲聖霊(ガイスト)。

開発者が語る!

シャルラッハロート

ここが見どころ!

『アルカナ3』最後の追加キャラクターは、本作のボス、シャルラッハロートです。ヴァイスと同じ境遇に育った彼女は、鎖を自在に操って闘う戦処女(ウァルキュリヤ)。幼いころから一緒に戦闘訓練を受け続けてきた二人の関係は、いわば戦友。そんな彼女がヴァイスたちの前に立ちふさがります。いったい彼女に何が起こったのか? そして彼女の目的とは? ぜひ皆さんの目で確かめてください!(ディレクター 林)

シャルラッハロート役・松岡 由貴さんのアフレコ後コメントは48ページに掲載!

操鎖の紅き戦処女(ウァルキュリヤ)

シャルラッハロート

Scharlachrot

ヴァイスに対して精神的に強く依存しているシャルラッハロート。。組織壊滅後、一度はペトラに保護されるも失踪し行方不明となっていた彼女が、なぜ恩人のペトラたちや、ヴァイスにすら牙を剥くのか? 真相は稼働を待ってほしい。

プロフィール

国籍	日本
現住所	神奈川県相模原市ローゼンベルク学園学生寮
生年月日	不明
年齢	14歳
身長	158cm
体重	47kg
スリーサイズ	81・56・82
血液型	AB型
所属	私立ローゼンベルク学園中等部2年A組
得意科目	興味なし
苦手科目	興味なし
格闘スタイル	操鎖能力・第三世代

二つの新システムによる新しい駆け引きに注目!! 『アルカナ3』システム紹介 その1

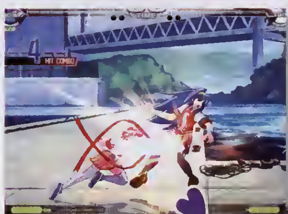
体力ゲージ横に追加された「フォースゲージ」を使った、二つの新システムを紹介! どちらも便利なのでゲージの使い方には迷いそうだ。

エクステンドフォース

フォースゲージが100%のときに、ABC同時押しで発動できるエクステンドフォース。発動後は一定時間、アルカナごとの特殊効果を得ることができるぞ(詳しい効果はP064を参照)。

また、自キャラが地上に居れば攻撃をキャンセルして発動でき、その際は効果時間が短くなるものの、発動モーションが無くすぐに動けるようになる。スキの大きい技のフォローや連続技のつなぎに使うなど、さまざまな場面で役立つぞ。後述のアルカナゲージを消費しないのも利点だ。

なお、フォースゲージは時間によって自動的に回復する。どんどん使っていくといいだろう。



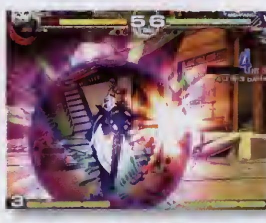
フォースゲージ100%時、地上での攻撃を相手に当てた後にABC同時押しを入力して、キャンセルでエクステンドフォース。



発動モーションが無く、すぐ動けるようになる。通常技だけでなく、必殺技や超必殺技も大半がキャンセル可能だ。

アルカナバースト

フォースゲージ100%時に、CE同時押しで発動する無敵技。やられ状態でも発動できるため、主に連続技からの脱出に役立つ。ただし、エクステンドフォースと違って使用後はフォースゲージの回復が非常に遅くなるため、多用はできない。



前作のアルカナフォースと違って、ダメージゼロの攻撃判定がある。高威力の連続技をくらいそうなときに使うといいだろう。

あるかな3 ひみつメモ

●フォースゲージはどちらに使う?:大ダメージにつながる連続技を回避できるアルカナバーストは便利だが、フォースゲージの回復が非常に遅く、前作のようにスキの大きい技を回避しつつ反撃を決めることは不可能。エクステンドフォースはフォースゲージの回復が早く繰り返し使えるため、基本的にはこちらを使いつつ、ピンチのときにはアルカナバーストを使うのが基本となりそうだ。



Text:よるよる

戦処女（ヴァルキュリア）はハイスタンダード！

発生が早いしゃがみAや前進しつつ攻撃を繰り出す立ちB＆Cなど、優秀な通常技を多く持つヴァイス。必殺技の装剣ザインを使うと、素手で攻撃する通常技が剣を使った攻撃に変化し、より一層強力になる。

必殺技にも、主に連続技のつなぎとして役立つ突進技の突剣グライテンや、出始めに無敵時間がある穿剣フリーゲンなど、扱いやすいものがそろっている。また、剣を地面に設置する設剣ミーネと、それを上空に枚上げて攻撃する動剣ティーヒカイト、追撃可能なコマンド投げの群剣グライフェンなど、戦術のスパイスとなりそうな技も持っている。初心者から玄人まで楽しめる、間口の広いオールラウンドタイプのキャラだ。

突剣グライテン



大きく前進してから2本の剣で足元を攻撃する、下段判定の突進技。連続技で重宝しそうだ。

群剣グライフェン



相手の周りに無数の剣を出現させ、瞬時に集中攻撃を加えるコマンド投げ。技後は追撃可能だ。

巨襲剣メテオーア



空中で巨大な剣を召喚し、斜め下に突進攻撃を繰り出す超必殺技。発生と突進力に優れるため、相手の技のスキを狙って決められそうだ。

軍剣展界ヒンメルファールト



始動の突進技がヒットすると、無数の小剣で攻撃するクリティカルハート。エクステンドフォース中はさらに巨大な剣による攻撃が加わる。

おうじさまー



跳び上がりつつ剣を振り上げ、降下時に振り下ろす必殺技。対空としての性能はいかに？

ぷれぜんとなの



びっくり箱から仕掛けを放って攻撃する必殺技。相手を手前に引き寄せる効果がある。

おしろにいくの！



カズが城の形になって攻撃し、吹っ飛ばした相手に花火を打ち上げて攻撃する超必殺技。連続技や割り込みに使えそうだ。

じぇんとるめん!!



カズが巨大化するクリティカルハート（写真はエクステンドフォース中のもの）。その大きさから想像できる通り、攻撃の威力はかなりのものだ。

画力はまだまだ未熟でもその攻撃は本物!?

自ら描いた絵（カズ）に乗って闘うえこは、その見た目通り一風変わった技が多く、けん制と奇襲を得意とするトリッキーなキャラといえる。

必殺技のおえかきするのは、スケッチブックに描いた絵が飛び出す技。絵は飛び道具や相手の行動を妨害するものなどさまざまな種類があり、ランダムで一つ発生。画面内に複数出せるため、立ち回りの軸となるだろう。ばしゃなのはカズに乗って突進する技で、A版とB版は連続技に使いやすいほか、C版は発生が遅いもののカードクラッシュ効果がある。

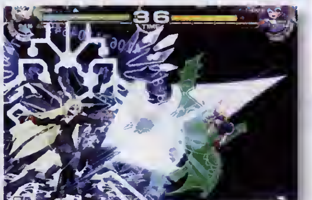
クリティカルハートのじぇんとるめん!!は、カズが一定時間超巨大化する驚異的な技。効果中は各ボタンで専用の技を繰り出せるぞ。



Text:伝説のオタク

剱神（テュール）のガイスト ゴットフリート

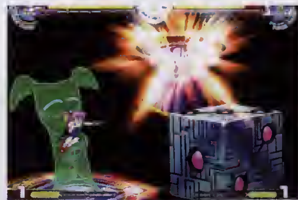
弾のスピードが速い飛び道具の剱衝レームのほか、アルカナ必殺技としては珍しい、本体と一緒に突進しつつ攻撃する剱刺ザロモンを持つゴットフリート。エクステンドフォースを使えば使うほど、立ち＆しゃがみEのため成立時間が短くなる属性効果があるため、それらを多用するキャラとは相性が良さそうだ。



アルカナブレイズの剱神ゴットフリート。実体化したゴットフリートが上昇しつつ巨大な剣で攻撃し、相手をはるか上空まで吹っ飛ばす。

運のアルカナ シャーリグラーマ

攻撃時に初段がカウンターヒット扱いになったり、被攻撃時に相手の技のダメージ補正を増加させたりと、驚異的な属性効果を持つ運のアルカナ。だが、その名の通り属性効果が発生するかはランダム。サイコロを投げる必殺技のシャニも出目がランダムで変化し、高いほどヒット数が増える。運のいい人が使えば強力!?



アルカナブレイズは巨大なサイコロを落下させる飛び道具で、やはり出目によって威力が変動する。文字通り運が大きく絡むアルカナだ。

あるかな3 ひみつメモ

●**ゴットフリート補足:** 超必殺技の剱域ダリューゲは、両者の背後に一定時間、攻撃判定のある雷を発生させる。両者共これに触れると内側に弾かれるので、限られた戦場での闘いを強要できるぞ。
●**シャーリグラーマ補足:** 属性効果が発生するかはランダムだが、その発生確率を上げる必殺技を持っている。これを何度も使っておけば、たとえ属性効果が発生しても運がいいだけとは言わせない!?

愛情いっぱつ! あなたに届け!

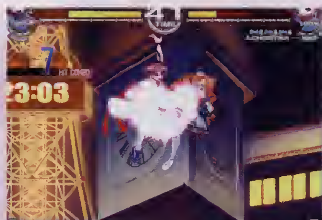


愛乃 はぁと
Aino Heart

Text:ケンちゃん

伝統の(?)中段攻撃を習得!

はぁとはスタンダードで扱いやすい性能はそのままに、通常技を中心にいくつか新要素が追加されている。注目は➡+Bで、本作では拳を振り下ろす中段攻撃に! ガード崩し能力が一気に強化されたぞ。必殺技は、はーとふるぱんち後に⬇⬋⬅+攻撃で、相手を地面にたたきつけるりぼんびーむのような派生技を出せるようになった。空中版なら連続ヒットするので、連続技の締めに重宝するだろう。



本作での連続技は、空中はーとふるぱんち~追加技で締めるという流れが主流になりそうだ。

私は、私にできることをあなたの為に……。



廿楽 冴姫
Tsuzura Saki

Text:age

新必殺技は何とレバー前タメ!?

ついにレバー➡タメの技が追加された冴姫。➡タメ⬅+攻撃で出るゴームグラスは、まずローキックを繰り出し、ヒット時は無数の蹴りを決める技。リーチは短いが追撃可能なので、近距離での連続技に組み込むと強力だろう。

また、ジャンプ中⬇+Cは前作より浅い角度で突進蹴りを出す技に変更(前作の技はジャンプ中⬇+Bで出せる)。しゃがみガード可能だが、奇襲や連続技に活躍してくれそうだ。



ジャンプ中⬇+Cは発生がそこそこ早く、スキが小さい。さまざまな場面で活用できるぞ。

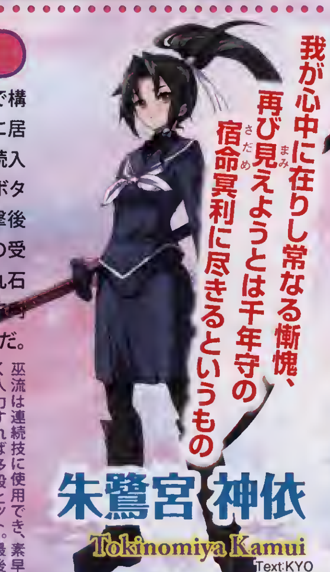
新必殺技で連続技を強化!

新技の巫流(かんな)は、⬇⬋⬅+攻撃で構えた後、Aで斜め上、Bで前方、Cで足元に居合い斬りを繰り出す。構え中にボタンを連続入力すると、その分だけ攻撃が可能だ(同じボタンは続けて出せない)。また、⬇⬋⬅+攻撃後にレバーを⬅に入れ続けると、追加入力の受付時間を延ばせる。功刀使用後は巫流が九石(さざらし)に変化。リーチが長く一瞬で3方向に攻撃するので、けん制や反撃で役立ちそうだ。



巫流は連続技に使用でき、素早く入力すれば多段ヒット。最後をCにすれば追撃を狙える。

我が心中に在りし常なる慚愧、再び見え(まみえ)ようとは千年守の宿命(さだめ)冥利に尽きるというもの



朱鷺宮 神依
Tokinomiya Kamui

Text:KYO

よりトリッキーに、より忍者らしく

本作のこのはには、疾風突きからの派生技が複数追加された。Aは疾風突きから連続ヒットするので連続技用に。Bは姿を消した後に上空から、⬇+Bはその場に出現する移動技。Cは後方に瞬間移動して再度疾風突きを繰り出す。➡+Cは中段攻撃へと派生するぞ。

また、C疾風突きのみ攻撃判定が出る前に前に派生技へ移行が可能。うまく使い分ければ幻惑効果が高まるだろう。



これは疾風突きからのA追加入力。ほかにも強化点が目立ち、トリッキーさに磨きがかかった。

わふっ♪ 千年守御側役 このは推参!



このは
Konoha

Text:伝説のオタク

統合されたゲージの性質をチェック!!

『アルカナ3』システム紹介 その2

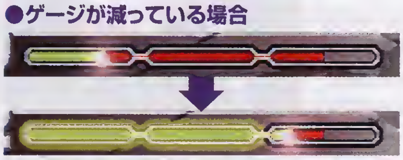
前作までのホーミングゲージが廃止され、それと統合される形でアルカナゲージが一新。まったく新しいゲージシステムになっているぞ。

大幅リニューアル! アルカナゲージ

本作ではアルカナゲージとホーミングゲージが統合され、超必殺技、クリティカルハート、ホーミングキャンセル、ガードキャンセルが同じゲージを消費するようになった。

ゲージのたまり方も、時間経過により自動的に回復する方式に変化。試合開始時は最大1本しかたまらないが、「ゲージが満タンの状態」で相手に攻撃を当てたり攻撃を受けたりすると、「ゲージの最大値」が増えていく。ゲージを消費している状態では、攻撃を当てても最大値は増えないので注意。

●ゲージが減っている場合



超必殺技などでゲージを消費しても、時間が経てば最大値まで自動的に回復するのが特徴。ただし、ゲージが回復し切るまでは最大値が増えないという制約がある。

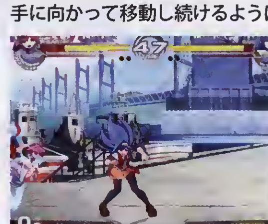
●ゲージが満タンの場合



ゲージが満タンの状態で相手に攻撃を当てたり攻撃を受けると、ゲージの最大値が増えていく。序盤からどんどんゲージを使うか、温存して最大値を増やすかが悩みどころだ。

ホーミング移動と復帰動作は?

本作ではゲージシステムの変更に伴い、通常の各種ホーミング移動、ダウン回避、壁受け身がゲージを消費しないようになった。また、各種ホーミング移動はボタンを押し続けなくても、技を出さない限り相手に向かって移動し続けるようになっている。



アルカナゲージが無くてもダウン回避や壁受け身が可能。さらにボタンはDだけでなく、A~Cを押しても受け付けてくれる。

あるかな3 ひみつメモ

●冴姫補足:本文で紹介したジャンプ中⬇+C以外にも、通常技&特殊技に変化が見られる。立ちBはローキックになり、前作の立ちBは➡+Bに変更。新たに追加された➡+Cは、空中ガード不能のハイキックだ。

●このは補足:このは隠れの術・天&地はボタンで出現地点を選べるが、本作では実際の出現地点以外にも少しの間だけダミーの分身が表示されるようになり、出現地点を見切られにくくなっているぞ。



春日一門当代の名にかけて、お役目、果たしましょう。

春日 舞織
Kasuga Maori

Text:伝説のオタク

姉妹の結束がより強く!

本作の舞織には、妹を呼んでその場に待機させる新必殺技が追加。妹が居る状態で舞織が特定のアルカナ技を使うと、舞織ではなく待機している妹が発射してくれる。妹は小唄と小糸の二人をそれぞれ待機させることができ、アルカナ技を使うか一定時間が経過すると画面外へと戻っていく。呼ぶ際の動作は短いので、連続技や連係中にうまく呼べれば、その後のセットプレイの幅が広がりそうだ。



アルカナ技の発射位置を変えられるため、研究次第で強力なセットプレイが組めそうだ。



博士、見ていてください。私は決して負けません。

美凰
Mei-Fang

Text:がーくん

新特殊技の性能やいかに!?

新特殊技の➡＋Cは、かがみ込んだ姿勢から突進しつつ、両手のひらを突き出して攻撃する技。発生は遅いがリーチと威力に優れるため、奇襲や連続技に使えそうだ。玄武踏陣は、A＆B版の3段目が相手を目の前で浮かせるように変化。追撃が間に合うので、こちらも連続技に役立つだろう。エクステンドフォース中の鳳凰崩戟 噴破は、ロボットの手が真っ赤に燃えて爆発を引き起こすようになる。



➡＋Cは通常技で最もリーチが長い。発生が適度に遅いので、暴れつぶし連係でも重宝する!?

アクセルスライドの変更点に注目

本作のリリカは、フロントステップとバックステップが従来のアクセルスライドに近い性能に変更された。また、前方に小さくジャンプしつつ側転蹴りを繰り出す新技、ドライブエッジが追加。技後に各種アクセルスライド派生技へと移行できるので、連係や連続技で重宝しそうだ。そのほか、立ちCは宙返りしつつ蹴り上げる新モーションに。前作の立ちCは、➡＋Cにコマンドが変更されているぞ。



ドライブエッジを軸とした攻めが重要となる本作のリリカ。戦術も大きく変わりそうだ。



アタシに何でも、お・ま・か・せ♪ なんてネ♪

リリカ・フェルフネロフ
Lilica Felchenerow

Text:伝説のオタク

お姉ちゃん……たまには休んで……

人形収納時にボタンを連打すると、前進しつつ人形が連続攻撃を繰り出す新必殺技を出せる。また、人形分離時にBCを同時に押すと、分離している人形をその場で休止させられるようになった。休止状態の人形は一切の行動を受け付けないが、やられ判定が無くなる上、リーゼロッテの硬直が短い。マーキングを設置しつつ一時的に待機させたり、人形が壊されそうな時の緊急回避に役立つだろう。



エクステンドフォース中のクリティカルハートは最後に墓標(?)が。ゴシックテイストが漂う。



邪魔するの? 死にたいの?

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenbach

Text:伝説のオタク



ミケ! 私たちの仲良し合体パワーでファイトだよ?

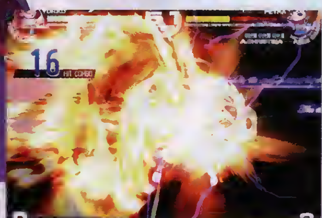
安栖 頼子
Yasuzumi Yoriko

Text:OYZ

細かな変更により闘いやすく!

地上通常技はボタンの押しっぱなしが無くなり、レバーで技のリーチが伸びるように。ジャンプEは立ちEと似たモーションになり、前作のジャンプEはC押しっぱなしに変更された。

必殺技で一番変わったのが、古のタリズマンを安全に作る方法。これまで通りのモーションに加え、透明のピラミッドが攻撃判定とともに出現。このピラミッドは独自のやられ判定もあり、一定時間相手の攻撃を防いでくれる。



エクステンドフォース中のクリティカルハートは、巨大な劫火をまとって右→左→右と3回突進。



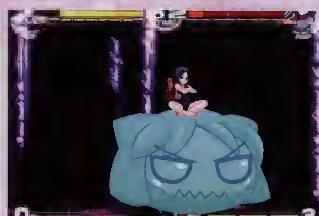
足を舐めろ。話はそれからだ!

大道寺 きら
Daidohji Kira

Text:ケンちゃん

新必殺技で可能性が広がる!

本作のきらには、前方に小さく跳び上がってからスライムが両手で挟み込むように攻撃する新必殺技が追加された。発生はあまり早くないものの攻撃後のスキが小さく、固め連係や連続技に役立ちそうだ。エクステンドフォース中のラストアルマゲドンドロップは演出が変化。通常版でもかなりのダメージを与えられたクリティカルハートだけに、パワーアップ版の超絶ダメージに注目したい。



エクステンドフォース中のラストアルマゲドンドロップは、スライムが巨大なきら様の顔に!

あるかな3 ひみつメモ

●舞織補足:上で紹介している神技の追加により、活躍の場が増えた二人の妹。そっくりなので見分けが付かないように思えるが、実は髪飾りの色が青い方が小糸、紫の方が小唄なので覚えておこう。
●頼子補足:古のタリズマンの追加入力を成功させた後のパワーアップ中は、必殺技だけでなくジャンプ中⬇or➡or⬋+Cのビームも性能が上昇し、多段ヒットするように。主力技なのでうれしい変更点といえる。

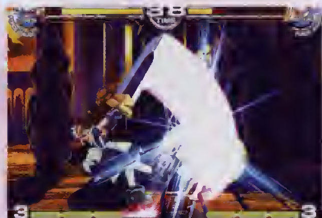


私、絶対にあきらめません！

動きは重いがリーチと威力は健在！

これまで同様、リーチの長いジャンプ攻撃はけん制として有効。さらに、ジャンプCは地上ヒット時に相手が浮くようになった。

また、新技として←↓↙＋攻撃で出せるコルブランドが追加された。下から上方向に大剣を振り上げる技で、ヒット時は相手を浮かすことができる。各種キャンセルをしないと攻撃後に勢い余って転んでしまうところも、ある意味フィオナらしい技といえる。



上方向への攻撃判定が大きい長いコルブランド。ヒット時はホーミングキャンセルから追撃を！

フィオナ・メイフィールド
Fiona Mayfield

Text:age



凱歌の冠（かむり）はラーゲルクヴィストの名と共に。

銃さばきがより華麗に！

前方に回転しながらジャンプし、追加入力で打撃と投げに派生できる新技を得たペトラ。派生技は打撃、投げ共に連続技に組み込めるので、ガード崩しや連続技で役立てよう。従来の技では、空中版L.G.A fire type-αが斜め下に攻撃するように変更。空中から地上の相手をけん制できる。そのほか、↘＋Cは単発の中段に変化。↘＋Bやしゃがみ Cがギリギリ届く間合いなら、中下段の二択を迫れるぞ。



L.G.A. fire type-βに新しい軌道が追加。アルカナ必殺技と併用すれば、簡単には近付かれない。

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト
Petra Johanna Lagerkvist

Text:KYO

小型化ブームに乗ってテリー淀川も……

二つの新技が追加され、戦術の幅が広がりそうなキャサリン。空中から斜め前に落下しつつテリー淀川がヒップアタックを繰り出す新必殺技は、攻撃判定が大きくボタンで軌道が変化するので、奇襲やめくり狙いで使うのが良さそうだ。新超必殺技はチビ淀川を発進させる技。チビ淀川は相手に向かってゆっくり歩き続け、相手が触れるか飛び道具が当たると、多段ヒットする爆発を起こす。



チビ淀川は相手が逆方向に逃げても反転して追いかける。立ち回りの軸として活躍しそうだ。



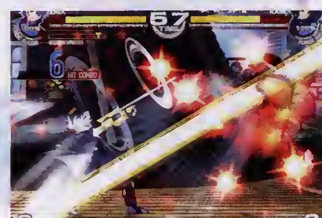
正義のヒーロー、キャサリン&ヨドガワ参上やで！！

キャサリン京橋
Catherine Kyohbashi

Text:ケンちゃん

本作でもインファイトがメイン！

基本性能に大きな変化は無く、やはり接近戦が主体となりそうなゼニア。掻き乱すパルイーフのC追加攻撃は、少し浮かせた後たたき付ける2段技に。1段目の浮きが低いので、ホーミングキャンセルからの追撃が決めやすいぞ。エクステンドフォース中の終わりを告げるラススタヴァーニィは、最後に4回連続でイディナロークのボタン押しっぱなし～放し操作があり、すべてジャストで放せばすさまじい威力に！



猛る暗きタルナーダは、派生の金色のイディナロークが強化版までためても連続ヒット！



死にたくなければ邪魔をするな……。

ゼニア・ヴァロフ
Zenia Valov

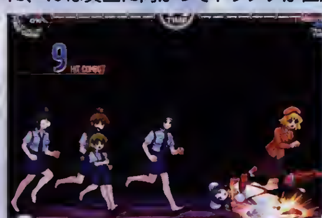
Text:age



魔術師ドロシーのステージ、始まるよ！

トランプの役がより多彩に！

ステッキを突き上げる空中ガード不能の→＋Aと、振り下ろす中段技の→＋Bが追加されたドロシー。必殺技では、ツーペア、スリーカード、ファイブカードとトランプの役が追加された。ツーペアとスリーカードは簡単に作れるのが利点で、トランプが小さく跳ねて攻撃。ファイブカードはミスディレクションのジョーカーを使って作ることができ、Aは真横に、10は真上に向かってトランプが直進する。



クリティカルハートエクステンドはトランプが8枚出現。大ハズレが出るとこんな演出に……。

ドロシー・オルブライト
Dorothy Albright

Text:OYZ

エクステンドフォース発動中の効果

エクステンドフォース発動中は、アルカナごとに設定された特殊な効果が得られる。既存のアルカナは前作のアルカナブラストを踏襲したものが多く、例えば魔のアルカナは通常技ヒット時に毒効果が付くため、連続技のダメージを上乗せできる。また、火のアルカナは攻撃ヒット時に小爆発が発生。相手を浮かせられるので、これまでに無い連続技が作れそうだ。

エクステンドフォース中に↓↘→＋ABC同時押しで、アルカナブレイズを使用可能。アルカナゲージは消費しないが、アルカナバーストと同じく使用後はフォースゲージの回復が遅くなる。

エクステンドフォース中は、クリティカルハートが強化版になるのも特徴。どのキャラも演出、威力共に見ごたえがあるぞ。



エクステンドフォース中のクリティカルハートは非常に高威力。まさに一撃必殺だ。

あるかな3 ひみつメモ

●**ペトラ補足:** 上で紹介した新必殺技はボタンで軌道が変わり、追加入力の打撃はボタンで攻撃方向が変化。相手を跳び越しつつ攻撃することも可能だ。また、L.G.A. dodgeはコマンドがBC同時押しに変更された。

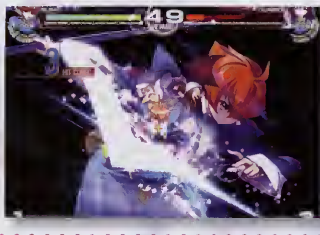
●**エクステンドフォース補足:** 攻撃をキャンセルして発動できる性質を考えると、連続技を強化できる特殊効果は特に役立ちそうだ。また、フォースゲージは自動的に回復するため、立ち回りの強化に役立てるのも手か？



祓魔の力で皆を護る。その為に私は強くなった。

豊富な新技で連続技が強力に!

空中から斜め下に杭を放って相手を地面に釘付けにする、新技のコムニオを習得。うまく当てると相手が空中に居ても地上やられにできるため、連続技が伸びることが予想される。また、三つの超必殺技はゲージを一本消費する派生技が追加。グラディウスは斬り払い後に地面にたたき付け、ランケオラは突進突き後に槍型のオーラを放ち、セキュリスは斧で攻撃後に相手をつかまえてたたき付ける。



グラディウスからの派生技を決めると、相手は地面でバウンドする。追撃できるかが気になる。

エルザ・ラ・コンティ
Elsa La Conti

Text:がーくん



あらあらまぁぁまぁ。おしおきして欲しいんですの?

アルカナゲージ操作はお手のもの!?

ラ・カテーナが相手のアルカナゲージをすべて消費させる性能になるなど、アルカナゲージの操作が特徴的な本作のクラリーチェ。イル・ラピメント後に新必殺技ラ・ヴィチェンダを使用すると、相手の体力を吸収する性能から、アルカナゲージを吸収する性能に切り替わる。そのほか、ラ・グランフィアと同系統のリーチが長い爪攻撃で、ほぼ真上に繰り出すラ・ファーラが追加されているぞ。



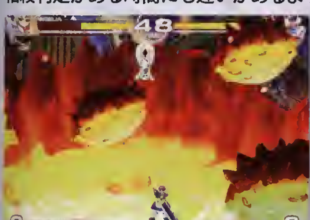
クロマシアスが炎を吹き上げる新たな超必殺技を会得。起き攻めなどで活用できそうだ。

クラリーチェ・ディ・ランツァ
Clarice Di Lanza

Text:伝説のオタク

お得意の中距離戦はまだまだ健在!

通常技と特殊技の一部に細かい変更が見られるアンジェリア。立ちBは2段技から1段技となり、⬉+A、⬉+Bは弾の角度が浅くなっている(⬉+Aはほぼ真上)。新特殊技の➡+Cは斜め上を光輪でなぎ払う攻撃で、空中連続技のつなぎに役立ちそうだ。必殺技では、そのきらめきはスターライトのボタンによる性能差が顕著に。突進距離が大きく違うほか、相殺判定がある時間にも違いがあるようだ。



クリティカルハートエクステンド版の乙女心は不安定なの…は、時計塔ではなく隕石が落下!



子分になりたい奴はついてこい! いじょ♪

アンジェリア・アヴァロン
Angelia Avallone

Text:よるよる

足技がさらにカッコよく!

新必殺技の月吠えは、斜め上に高速で跳び上がりながらの蹴り技。飛距離と突進力に優れており、遠距離からの空中ホーミング移動の迎撃などに役立ちそうだ。言霊キャンセルが可能なので、連続技にも組み込みやすいぞ。風払いはモーションが変更され、リーチは短くなったものの発生が早くなった。近距離でA風舞いから言霊キャンセルで出せば、表裏二択として使いやすくなっているぞ。



月吠えの突進力と飛距離は必見。ヒット確認から各種キャンセルを使い分けるのが重要か!?



お姉さんのカッコよさに惚れてもイイよ?

犬若 あかね
Inuwaka Akane

Text:伝説のオタク



犬若丸流忍術の真髄、ご覧にいれましょう!

時代はふすみを使った連係か!?

獣術・陽炎は軌道が変わり、真正面に突進する動作に。A版を空中ヒットさせると相手を壁に吹っ飛ばすので、連続技の構成が変わりそうだ。また、C版は出始めに跳び退く動作が入り、その部分は無敵時間がある。霊鳥・ふすみは真上と真下以外の6方向に飛ばせるようになり、鳥術・鵺鳥で霊鳥を遠隔モードにしても少しずつ霊力ゲージが回復する。遠距離に霊鳥を設置する戦術が面白そうだ。



エクステンドフォース中の封呪・鳴神は、演出が変化しダメージが大幅にアップ!

犬若 なずな
Inuwaka Nazuna

Text:ケンちゃん

三番町アルカナ組 『3』インプレッション!

ケンちゃん(以下、ケ):今回はシステムが大幅に変わったね〜。

伝説のオタク(以下伝):最初からのスタートなので、前作までをやってなかった人にもおすすめです。

ケ:特にエクステンドフォースを使った攻防に注目したいところ。

伝:確かにあれはかなりの可能性を秘めていそうです。アルカナ選択の幅が広がってきそうですね。

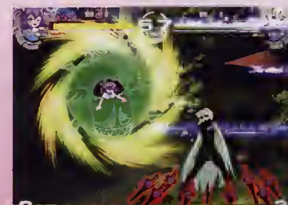
ケ:ところで、幼女スキーの伝タクさんとしては「えこ」は?

伝:僕の守備範囲は小学校5年生以上なので……。でも、とりあえず使ってみますよ。(対戦開始)

ケ:「ヴァイス」はスタンダート、「えこ」はなんというかトリッキーなキャラって感じだね。

伝:確かにそうですね! 意外と5歳もありかなと思いましたよ!

ケ:こいつ話聞いてねーな……。



落書きで闘うというコンセプトが新しい「えこ」。クセはあるものの面白いキャラです。

あるかな3 ひみつメモ

●**エルザ補足**:新必殺技のコムニオを決めて相手を地上やられにした後は、さらに追撃を決めるだけでなく、空中ダッシュCによるめくりなどでガード崩しを狙うのも有効となりそうだ。

●**クラリーチェ補足**:ラ・ファーラはラ・グランフィア同様、別のボタンで再度コマンドを入力すると2回まで連続で出せる。ラ・グランフィア〜ラ・ファーラや、ラ・ファーラ〜ラ・グランフィアと出すことも可能だ。



強襲兵装特濃攻略&新マップ詳解！

BORDER BREAK™
SEGA NETWORK ROBOT WARS

新マップが配信され、ますます盛り上がりを見せる『ボーダーブレイク』。今回は、素朴な疑問を解決するQ&A記事と、使用率No.1の強襲兵装を攻略。もちろん、第3採掘島についても詳しく解説するぞ。

ボーダーブレイク

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワークロボットウォーズ
■操作方法	：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日	：2009年9月（稼働中）
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

 Text：OYZ

知識は力なり!!

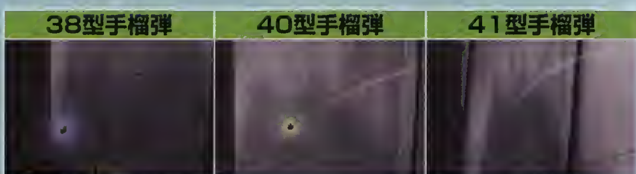
ボーダーブレイクQ&A

対戦ゲームであるだけに、移動やダメージに関するシステム的な部分は覚えておいて損は無い。また、特定の武器の回避方法、逆に回避されにくいテクニック寄りのQ&Aなどを紹介していくぞ。

Q1 41型手榴弾が怖いんだけど

A1　まず気を付けるのは手榴弾の飛来音。さらに、敵が投げ込んだ方向へと視界を確保できればベスト。3種の手榴弾は、飛来時のエフェクトの色がそれぞれ違う。特に注意したいのが、緑のエフェクトを持った41型手榴弾。爆発半径が広く威力が高いので、ダッシュやジャンプで極力爆心地から離れよう。

各手榴弾のエフェクト



Q2 ダメージ計算式を教えて！

A2　直接射撃系の武器、つまり各兵装の主武器やセントリーガンの攻撃は、ヒット時の部位ごとにダメージが算出される。頭部はクリティカルショットとなり2.5倍の威力。それ以外の胴体、腕部、脚部については1.0倍の威力となっている。

また、爆風と斬撃の場合、全体の装甲値の平均から算出される。つまり、クリティカルは無いというわけ。爆風の対象武器は、手榴弾、サワードロケット、榴弾砲、ジャンプマイン、ヘヴィマイン、リモートボム系。斬撃の対象武器は、強襲の補助装備であるソードだ。

Q3 重量ペナルティって実際どうなの？

A3　重量ペナルティ無しのクーガーⅠ型脚部（ダッシュD＋）と、重量ペナルティ20%を少しオーバーしたシュライクⅡ型の脚部（ダッシュB＋）を継続ダッシュで併走させたところ、若干だがクーガーⅠ型の方が速いという結果が出た。



重量ペナルティ無しのダッシュ性能D＋の方が、重量ペナルティ23%のダッシュ性能B＋の装備より速い、という実験結果に。う～む、重量ペナルティ侮りがたし。

Q4 カタパルトに設置したマインが爆発しないんだけど!?

A4　マインは敵がしっかりその上に乗らないと起爆しない。一方、カタパルトやリフトなどの施設は、その施設にある程度接近すれば使用が可能。そのため、マインの設置位置さえ視認できれば、それを避けて施設を使用できるのだ。絶対に使用されたくない重要施設には、周囲に複数マインを設置してもいい。ただし、一度の爆風で除去されやすいことも覚えておこう。



←2～3個の地雷でカタパルトの周りを囲んでも、それを避けて使用可能範囲まで近付かれると……



→何事も無かったかのように、飛び立ってしまう。マイン設置には、自分なりの工夫しよう。

カタパルトを真上から見た図



《解説》

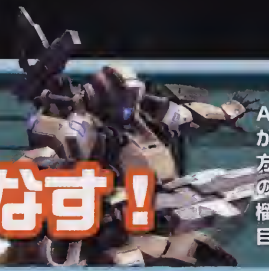
カタパルト付近のマインは設置場所が大事。左図は筆者が考える設置場所の優先順位。

①はこの上を通過することが多く、無警戒の相手に一番ヒットしやすい位置。

②と③は、①の地雷を避けようとする相手用。角度によっては視認されにくいので、あえて②と③のみに置くのもアリ。

④は絶対にカタパルトを使わせたくない場合用で、ここに設置する場合には、①②③、④×2と全部で5個置くくらいの気合がほしい。②のみや①③に設置など、変則的な組み合わせを自分なりに工夫しよう。

BB通信　**手榴弾補足：**41型手榴弾は、威力&爆風共に優秀だが、起爆までの時間が長い。このため、近くの敵に投げ込むには不向き。というのも、近い敵だとどうしても足元に転がすしかなく、視認～回避されやすいのだ。遠距離から飛んでくる41手榴弾ならある程度の被弾は仕方ないが、近くから投げ込まれた41手榴弾は爆心地から離れて避けよう。



特濃攻略!!

Aランクを目指して

強襲兵装を乗りこなす！

Aランカーの使用率が一番高いのが、この強襲兵装。カスタマイズの方針から、オススメとなる各武装の使い方まで紹介。特に、41型手榴弾の投げ方をマスターすれば、目に見えて撃破数が増えるぞ。

特化した二つの機体

バランス型のクーガー装備は捨てがたいが、強襲はそのプレイスタイルに合わせて、全身シュライクor全身ヘヴィガード（表中HG）でそろえた方が活躍できる。簡単な特徴については表を見てほしい。

全身シュライクの場合、戦闘は主武器の銃器がメイン。速いスピードでのかく乱や、ときには激戦区からの離脱→コア攻撃にシフトするのも重要。

全身ヘヴィガードの場合、装甲の厚さを生かした接近戦、主にソード攻撃がメイン。SW-ティアダウナー以外の特殊攻撃はダウンしないので、くらいつつ反撃できるのは魅力の一つとなる。

なお、Aランクを目指すためのオススメ武器は下のカコミで紹介。使い方を覚えよう。

	全身シュライク	全身ヘヴィガード
特徴	・動きが素早い ・装甲は薄い ・コア攻撃がしやすい	・動きは遅い ・装甲が厚い ・戦闘が得意
役割	・相手コアの攻撃 ・味方コアの防衛	・前線維持 ・重要プラント防衛
乗り換えるなら	・支援 ・狙撃	・重火力 ・支援
オススメ装備の組み合わせ	頭:シュライクV 胴:シュライクII 腕:シュライクII 脚:シュライクV	頭:HGIV 胴:HGIV 腕:HGIV 脚:HGVI or 頭:HGIII 胴:HGIII 腕:HGIV 脚:HGVI

主武器 M99サーペントとヴォルペ・スコーピオ

M99サーペントは、フルオート連射式で扱いが簡単。威力、連射速度、集弾精度が優秀なので、コア攻撃にも適している。どの局面でも安定した力を発揮できるのがウリ。

一方、ヴォルペ・スコーピオは3点バーストなので、操作が若干難しい。また、1マガジンの弾数が少ないため、コア攻撃用として見るとM99サーペントに劣る。ただし、対プラスト戦闘にかけては、その威力が絶大な効果を発揮する。かなり玄人仕様だが、使いこなせばM99サーペントより上かも。

コア攻撃をしたいならM99サーペントを、戦闘をしたいならヴォルペ・スコーピオ選ぶのが無難な選択だ。



ヴォルペ・スコーピオは、M99サーペントよりも射程が長い。中〜遠距離からの射撃や、遠くから施設を破壊する場合には、ヴォルペ・スコーピオの方が優秀なのだ。

補助装備 SW-ティアダウナー

SW-ティアダウナーの特殊攻撃は、判定が異常に大きいものの、発生が遅いため正面からだと当てにくい。そこで、仕掛けるポイントを工夫してヒット率を上げよう。

①：相手の背後から
②：建物などに囲まれた、狭いプラントで
③：建物の上から、下に居る敵に向かって
④：カタパルトで飛んで、着地点付近の敵に

以上が狙い目となる。目標とする相手がシュライクなどの軽装なら、ダッシュ→通常攻撃に、④なら着地→通常攻撃としてもいい。この方が確実性が高い。

副武器 41型手榴弾

避けにくい手榴弾とは、どんな軌道なのだろうか？地面を転がってから起爆する手榴弾は、視認が容易なせいで回避されやすい。一番回避しにくいのは、地面に接地した瞬間、あるいはブラストランナーの身長の高さ辺りで爆発するものだろう。これが最も効果が高く、回避困難な手榴弾の投げ方なのだ。

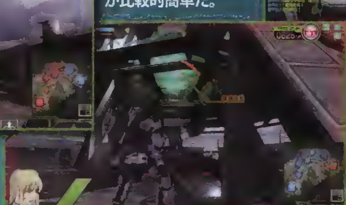
前置きが長いのには理由がある。41型以前に使えた38型／40型手榴弾の起爆までの時間は2.5秒。一方、41型手榴弾は3.5秒と1秒ほど長い。つまり、投げる角度をかなり上方向に修正する必要がある、ということ。

では、具体的な投げ方を解説しよう。41型手榴弾の基本は、左写真にあるような「100mプラント投げ」。ちょうど100m離れた地点に向かって、接地した瞬間に爆発するように調整する投げ方。目標となるプラントから真上に伸びるレーダーの、消えかかっている部分と残弾数が重なるように投げればO.K.だ。この距離と角度をさえ覚えれば、後は左右にズラすだけなので、応用しやすい。慣れたら、高低差のあるポイントでも挑戦してみよう。

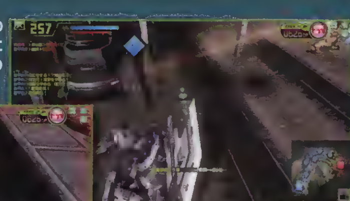
ほかに基本を合わせて3点ほど、写真で投げ方を紹介。三つの投げ方を覚えて、41型マスターになろう。



プラントでは、距離を示す数字が出るので、これを基準に投げる。角度はこんな感じ。38型or40型よりもかなり高めの角度だ。



一度コアに当てて、下の受け皿のような部分に乗せる。正面からやるのが比較的簡単だ。



起爆時間の遅さを利用すれば、地雷のような使いも可能。密集地帯で地面に投げ、アサルトチャージャーで素早く離脱しよう。

特別装備 アサルトチャージャー（AC）

バージョンアップによってAC慣性と呼ばれるテクニックが無くなり、SPゲージの節約が課題となった。

そこで、以前紹介したソードとアサルトチャージャーの組み合わせを、移動テクニックとして活用しよう。やり方は、ACをON→ソードの特殊攻撃→ACをOFF。ゲージをあまり使わずに、特殊攻撃のモーション中にACのスピードで移動できる。特に、動作の大きなSW-ティアダウナー装備時は効果が高い。ただし大きな硬直を伴うので、安全な場面で直進したい場面で使ってみよう。



隠れながら敵コアまで移動する際など、このテクニックが役立つ。SPゲージを節約しつつ、少しでも早く移動するのだ。

BB通信

41型手榴弾補足： コア攻撃で41型手榴弾が使われるのは、時間当たりのダメージ効率がいいから。生存時間の短い敵コア内部では、短時間でのダメージ効率が大きく影響してくる。コア攻撃をするなら要練習だ。練習の際には、個人演習で味方コアに投げるといいぞ。近くに使用可能なリペアポッドがあるので、これで補給して何度もチャレンジしよう！



MISSION BRIEFING 03

第3採掘島

～臨海決戦～



左右非対称のマップ

第3採掘島は、左右が非対称のマップ。プラント、カタパルト、リペアポッドといった重要施設は、東軍と西軍で数は変わらないものの、その周囲にある建造物・障害物は形状や位置が大きく異なる。

特に、マップ中央の「く」の字型に曲がったエリアにある巨大な給水塔（ろうと状の建造物）と、Cプラント付近のリフトが集中する場所は、戦略的に重要な地点となりそうだ。

また、高低差が激しいことも本マップの特徴。高い建物の上に居る敵にいち早く気付くためには、上空を見上げる動作が必要。ほぼ真上に手榴弾を投げる動作や、高所から真下の敵をリモートボム系で爆破するなど、これまでと一味違った武器の使い方が必要になりそうだ。

なお、AorEプラント付近に点在する低い建物には屋根の上を移動したり、その中を通過できるものがある。東に位置する列車の車庫なら、屋根と1階で気付かれずにすれ違うことなども可能だ。

前後左右だけでなく、上からの射線を意識すること、建物の配置を考えつつ移動するルートを知っておくことが、第3採掘島で活躍するためのポイントになってくるだろう。



東側スタートだと右手に海が見える。海沿いにある4基のクレーンは登ることが可能で、絶好のスナイプポイント。



マップに点在する建物の中には、侵入できるものがある。この廃屋のような建物の場合、2階から屋根の上へと飛び移れる。

POINT❶ AorEプラント

AorEプラント付近には低い建造物が多く、屋根の上や建物の陰に隠れて進行可能。見つかりにくいルートが多いだけに、プラントを無視してベースに侵入するのも一つの手だ。

かなり困難だが、敵ベース手前のプラントを確保できれば、自チームが大きく有利になる。「一斉攻撃」などのチャットを駆使して、僚機と共に敵ベースになだれ込もう。



自コア手前のプラントを占拠されると、かなりピンチに。逆に敵コア前のプラントを占拠すれば大幅有利だ。

第3採掘島 ～臨海決戦～ 配置マップ



BB通信

屋根に登る：マップの各所に、緑色に光るニュードの堆積物（?）がある。このニュードは足場として活用でき、これを踏み台に建造物の上などに登れる。
AorEプラント補足：AorEプラントの横にはカタパルトが1基ある。開始直後はAorEプラントを占拠して、このカタパルトで前方へと移動しよう。

POINT2 B、C、Dプラントと巨大な給水塔

マップが「く」の字に曲がるちょうど中央に位置し、最大の激戦区となるCプラント。強襲の手榴弾や重火力の榴弾砲が飛び交う危険地帯になる。まずこのプラントを確保したチームが、試合を有利に運べる。

Cプラントを攻めるための橋頭堡となるのがBとDそれぞれのプラントだ。リペアポッドがあるので、これを利用して耐久値や弾薬を補給し、Cプラントと往復するといい。

なお、給水塔からはこれら三つのプラント（Dプラントはやや遠いが……）を見下ろせる。このプラントで戦う際には、上からの攻撃にも注意を払う必要があるぞ。


↑高層ビル並の高さを誇る、巨大な給水塔。攻撃を受けた方向にだれも居ない場合には、ここを見上げてチェックしよう。

↓BプラントとDプラントには、リペアポッドがある。弾薬と耐久値を回復せよ。




↑東側からは、給水塔への直通リフトが2基ある。BorCプラント侵攻が厳しい場合には、高所から撃ち下ろすのもアリ。


長いリフト。装甲の薄い機体だと、リフト搭乗中に撃破されやすい。



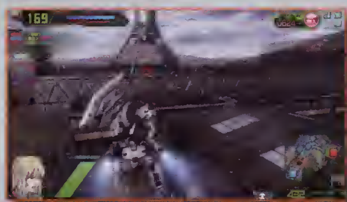
POINT3 最深部のコアへ突入!!

ベースの正門には、自動砲台が2基。その前には手前のプラントまで届くガンターレットがあり、防衛用として役立つ。

正門と逆側の低い建物の上には、自ベースに向いた自動砲台がある。この自動砲台が破壊された場合、大抵自コアに接近してきた相手が居る。マップを拡大し、破壊されていたらコアに戻るといい。

ベース侵入の方法は比較的簡単。壁の近くには建物があるので、屋根を使えばどこからでも侵入可能。また、屋根の上からでもレーダーを破壊できる。

ベース内部の構造は、基本的に旧ブロア市街地～熱戦の河畔～と同じ。ただし、敷地面積が広く、自動砲台やリペアポッドなどの位置が微妙に違う。


どちらもベース前には小規模の建造物が多く存在する。そこに上がれば、屋根づたいにベースを取り囲む壁を乗り越えられる。


レーダー施設は、ベース内部の比較的前方（マップの内側）にある。ベースに進入せずとも、壁の外からでも破壊できるぞ。

状況に合わせて兵装を切り替えよう

西軍がA＆Bプラント、東軍がD＆Eプラントを占拠し、Cプラントで激突するこう着状態が続くと、遠距離攻撃（榴弾砲）を持つ重火力が真価を発揮する。最大の射程を誇る狙撃は、高所に陣取ることで、後方の相手にも攻撃が可能だ。

交互にプラントを占拠し合う混戦だと、攻撃面ではコア攻撃や不意打ちの得意な強襲が、防御面では隠密行動を索敵で発見し、未然にコア攻撃を防げる支援が生きてくる。

状況や味方の編成によって兵装を変更できると、活躍しやすいだろう。


遮へい物の多い本マップでは、支援の索敵がありがたい。


狙撃しやすいポイントは多め。得意な位置を作ろう。

BB通信

リフト補足：長いリフトだからこそ、状況によっては途中で落下することが必要。あらかじめソードを構えたままリフトを使い、途中で落下しながら攻撃……、なんてことも可能。

コア補足：コア内部の自動砲台は、位置だけでなく下にある台座の面積が広かったりと微妙に違う。ソードで破壊する際には注意が必要だ。

今月は『beatmania IIDX 17　SIRIUS』の隠し情報に加えて、家庭用『beatmania IIDX 16　EMPRESS』の解禁情報を掲載。IIDXライフをより楽しもう。

SIRIUS

The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX 17

稼動から一カ月経ったSIRIUS、プレイヤーの間では隠し曲を見かけたという情報をキャッチ。というわけで、世間を賑わしている隠しフォルダ『PARALLEL ROTATION』についてちょこっと紹介。

beatmania IIDX 17　SIRIUS
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2009年10月21日（稼働中）
■使用基板：──

Text：ハナダ

隠しフォルダPARALLEL ROTATIONを見つけ出そう！

PARALLEL ROTATIONとは？

フォルダを選択すると専用の選曲画面に移り、通常ではプレイできない楽曲を選択できるPARALLEL ROTATION。基本的には下記に書いてあるとおり、フォルダの解放条件を満たした後に、対応したバージョンの楽曲を3曲クリアしてEXTRAステージに到達すれば出現する。

EXTRAステージにいくまでは、オプションやクリアランクは関係ないので、フォルダ内なら好きな曲を自由にプレイしよう。今回紹介するのはREDフォルダの条件だが、そのほかのバージョンにもPARALLEL ROTATIONは存在するので、気になる人は自分で探してみよう。



とにもかくにも謎が多いPARALLEL ROTATION。ほかのフォルダも気になる人は隣の行脚編をチェックするといいかも？

IIDX RED

フォルダ出現条件

条件1. IIDX17 SIRIUSの楽曲を60譜面以上プレーする（NOPLAYは不可）
条件2. 条件1を満たした状態でSTANDARDモードをプレーし、1〜3曲目すべて IIDX REDの曲を選曲してEXStageへ進む

とにかくSIRIUSフォルダをプレイ！

条件1が『SIRIUSの楽曲を60譜面以上プレイする』なので、難度を問わずとにかくSIRIUSの楽曲をプレイしよう。60譜面を埋めた後はSTANDARDモードで1stステージ〜FINALステージまでIIDX REDフォルダの楽曲をプレイしてEXTRAステージまで辿りつけばOK。フォルダ内には家庭用IIDX REDに収録されていた"水上の提督"や"eRAseRmOToRpHAntOM"のほか、L.E.D.による"spiral galaxy"のリミックスが収録されているぞ。



PARALLEL ROTATION内の選曲BGMと楽曲プレイ中のスキンは懐かしのRED仕様に変更！

PARALLEL ROTATION IIDX REDフォルダ曲リスト

ジャンル	タイトル	アーティスト	難度						BPM
			SPN	SPH	SPA	DPN	DPH	DPA	
PSYCHEDELIC TRANCE	spiral galaxy -L.E.D. STYLE SPREADING PARTICLE BEAM MIX	Remixed by L.E.D.	5	9	10	5	9	10	154
WORLD/ELECTRONICA	水上の提督 (Short mix from "幻想水滸伝V")	猫叉Master	4	8	10	3	9	10	140
HARDCORE	eRAseRmOToRpHAntOM	L.E.D.-G VS GUHROOVY	7	10	12	7	10	12	135〜270
VALSE	ワルツ第17番 ト短調"大犬のワルツ"	virkato	6	10	12	6	10	12	230〜320

フォルダボス曲を出すために……

PARALLEL ROTATION内の楽曲はプレイした際に一定の条件を満たすと鍵マークが付く。具体的な条件は公開されていないが、オプションやクリアランクが大きく関わっており、この鍵マークをフォルダ内すべての楽曲、かつ同難度の譜面につけると、EXTRA曲としてフォルダのボス曲が登場するのだ。



IIDX REDのボス曲『ワルツ第17番ト短調"大犬のワルツ"』は、難度によって曲調が変化する。

行脚ぶらり旅

編集井川とライターハナダの二人が送るSIRIUS行脚ぶらり旅。行脚の楽しさって何なのか二人で模索します。

ことのあらまし

編集井川(以下、井) 『beatmania ⅡDX 17 SIRIUS』が稼働して早一カ月経ちましたが、ⅡDXライフは楽しんでますか?

ハナダ(以下、ハ) それはもう、期待の新作ですから相当やり込んでますよ。ところで、今日はいきなりナウなヤングが占拠する街渋谷に呼ばれたわけですが、一体なんなんでしょう?

井 これまで、本誌ではゲーム自体の攻略はやっていましたが、別の切り口で本作の楽しさを紹介しようと思いまして、そこで行脚についての記事なんかどうだろうかと思いまして。

ハ なるほど。それはまた新しい試みですね。

新たなる発見! それが行脚の醍醐味!?

ハ 本日は行脚をするとして、どのくらい回る予定なんでしょ? 今から地方に行くと原稿の締め切りがFAILEDする可能性が……。

井 地方に興味もあるんですが予算の都合もありますし、都内でゲーセンが多そうなところを回ろうかと。そうこう言っているうちに1件目に到着です。

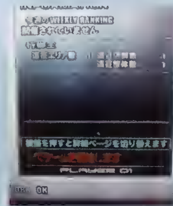
ハ ホーム以外の店舗だと筐体内トップが違うし、いろんな人のグラフが見られて面白いんですよ。

井 店舗によって人気曲も違いますからね。有名店だと大体の曲がプレイされてるのでデータを見るだけでも楽しいと思いますよ。

ハ 有名店はうまい人のプレイも見れることもあるし、プレイ環境も整ってるおかげで、ホームでクリアできなかった曲がクリアできたりするからうれしいね。



まず1件目は渋谷渋谷会館モナコ。SIRIUSは新旧2タイプのモニターも筐体が1台ずつあり、慣れている方の筐体で遊べるぞ。



遠征エリア、遠征店舗数、さらには遠征筐体数まで表示される。スコアとは別に遠征数を競う熾烈な競争がなされている。

行脚の魅力あれこれ

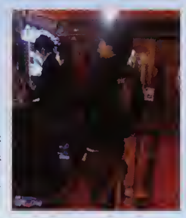
——7件目(ゲームスポット21)にて——

ハ さて、渋谷から新宿を経て池袋に到着。

井 そうですね。人も多いですから、大盛況の店舗に当たった場合は待つことになりそうですね。と、言ったそばからⅡDXの前には行列が……。

ハ これは困った! ここは飯でも食って時間をつぶすのが正解でしょうな。行脚で地方に行く人は、その土地のグルメを調べてから店舗に向かってから行くみたいですからね。

井 ゲーム以外にも観光やグルメを楽しむのもいいですね。



行脚をしているとプレイヤーの行列に立ち会うのはもはや宿命。でも、その店舗のプレイヤーと仲良くなったりできるチャンスかも?

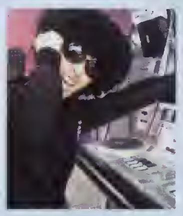
行脚を終えて

井 10店舗ほど回りましたけど、どうでしたか?

ハ プレイヤーや店の雰囲気が違うから新鮮な気分になるよね。下手なとこ見せないように普段よりも気合入れてプレイしちゃう(笑)。

井 県外遠征に行ったときはそういう緊張もあって楽しいですよね。

ハ そうそう、人とのつながりもできたりするから面白い。最近では行脚で楽曲も解禁されることもあるし。そういや、最後の店舗でプレイしたときは見知らぬフォルダがあった気が……。



不意打ち的な収穫に動揺しまくりのDJハナダ。一体、その見知らぬフォルダとは? 真相は次号に期待か?

今回回った店舗の情報

- ■渋谷会館モナコ
- ■ゲームスポット21
- ■ゲームエスパス新宿1号店
- ■新宿プレイランドカーニバル
- ■新宿コパボウル
- ■フロンティアランド西新宿
- ■アルファステーション
- ■スポルト池袋店
- ■ゲームライノ
- ■ランブルプラザ

掛かった費用

渋谷〜新宿(山手線):150円・新宿〜池袋(山手線):150円・1店舗1プレイ×10、プレイ料金:1000円　合計1,300円

Weeklyi Ranking開始! 上位入賞を目指そう!

11月25日からWeekly Rankingが開始! 現在開催中のInternetRanking#1と併せてスコアアタックを楽しめるぞ。今作からランキング1位のプレイヤーがSIRIUS公式HPで紹介されるので、腕に自信があるプレイヤーは是非チャレンジしてほしい。そして誌面では三週目までの課題曲の情報をキャッチ! 今から練習をしてライバルに差をつけよう。

開始	終了	ジャンル	曲名	アーティスト名
11月25日	12月2日	ELECTRO	Last Burning	Dirty Androids
12月2日	12月9日	ELECTRO POP	MIRU key way	Jacca PoP
12月9日	12月16日	ELECTRO	Do Back Burn	PRASTIK DANCEFLOOR

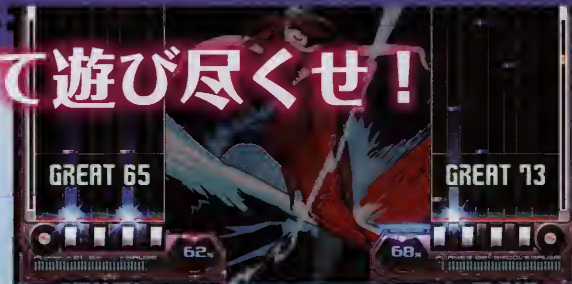
新しいゲームモード! その正体はいかに!?

右の写真はなんと近日中に発動する新モード『リーグモード』の画像。画面写真を見るとピラミッド、A3、3618などの数字が見られるあたり、何かを競うように感じられる。気になる詳細については、待て! 次号!



先月のインタビューでは掲載できなかったDJ YOSHITAKA氏の『PARTY以外にも隠し玉が……』の発言はまさか……。

すべての隠し要素を解禁して遊び尽くせ！



EMPRESS beatmania IIDX 16 + PREMIUM BEST

SIRIUSと同様にこちらも大好評発売中の家庭用EMPRESS。今回は隠しボス曲や選曲BGMの解放条件を公開だ!

beatmania IIDX 16　EMPRESS+PREMIUM BEST

■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：DJシミュレーション
■メーカー希望小売価格	：7,980円(税込)
■発売日	：2009年10月15日(発売中)
■対応機種	：PlayStation 2

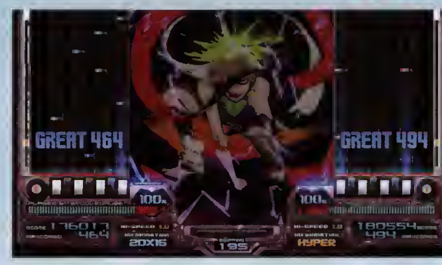


1名様にプレゼント！
アンケートハガキのプレゼント番号欄に該当する番号と必須事項を記入した方1名様にプレゼント！
詳細はP003へ！

隠しボスを出現させよう！

SIRIUSのONE MORE EXTRA曲として登場する"Bad Maniacs"が家庭用EMPRESSにも隠されていたことが判明！　気になる出現条件は下記の囲みに掲載してあるので、これから出す人は参考にしてほしい。

隠し曲とあってAnotherの難度は高め。家庭用でたくさん練習を重ねて、SIRIUSで撃破を目指そう！



出現させるまでにはかなりのやり込みが求められる。しかし、常駐させたときの喜びは格別だ。

Bad Maniacs出現条件

★1　PREMIUM BEST DISCのERaSeR EnGinE DistorteDを1回以上プレイする。(譜面はどれでも可。ただしオートプレイ不可、途中終了不可。)
★2　PREMIUM BEST DISCのARCHIVESモードのリザルト画像を、全てのバージョンにおいてコンプリートする。
★3　STANDARDでEXTRA STAGEのProgrammed Worldの出現条件(※)を満たし、そのEXTRA STAGE内でProgrammed World以外のkors k楽曲のANOTHERを選曲してDJレベルAA以上でクリア。

※全リザルト画像出現条件リストのProgrammed Worldの欄参照。

全リザルト画像出現条件リスト

No	名前	CS出現条件
1	士朗	DJ LEVEL AAA
2	紗矢	DJ LEVEL AAA
3	天土	DJ LEVEL AAA
4	エレキ	DJ LEVEL AA
5	ユーズ	DJ LEVEL AA
6	デュエル	DJ LEVEL A
7	ナイア	月曜日に、EXPERT MODEの5ステージ目クリア時のグルーヴレベルが100%。
8	リリス	火曜日に、EXPERT MODEの5ステージ目クリア時のグルーヴレベルが100%。
9	イロハ	水曜日に、EXPERT MODEの5ステージ目クリア時のグルーヴレベルが100%。
10	ツガル	木曜日に、EXPERT MODEの5ステージ目クリア時のグルーヴレベルが100%。
11	ヒフミ	金曜日に、EXPERT MODEの5ステージ目クリア時のグルーヴレベルが100%。
12	エリカ	土曜日に、EXPERT MODEの5ステージ目クリア時のグルーヴレベルが100%。
13	セリカ	日曜日に、EXPERT MODEの5ステージ目クリア時のグルーヴレベルが100%。
14	トラン(1)	EXPERT MODEまたは段位認定で、STAGE CLEAR時のグルーヴレベルが100%。
15	トラン(2)	EXPERT MODEまたは段位認定で、STAGE CLEAR時のグルーヴレベルが80～98%。
16	トラン(3)	EXPERT MODEまたは段位認定で、STAGE CLEAR時のグルーヴレベルが60～78%。
17	トラン(4)	EXPERT MODEまたは段位認定で、STAGE CLEAR時のグルーヴレベルが40～58%。
18	トラン(5)	EXPERT MODEまたは段位認定で、STAGE CLEAR時のグルーヴレベルが20～38%。
19	トラン(6)	EXPERT MODEまたは段位認定で、STAGE CLEAR時のグルーヴレベルが2～18%。
20	Programmed World	スタンダードモード内の、1～3ステージをDJレベルAA以上になるようにプレイし、ExtraStageに進んだ時点で、選択した曲の難易度の合計が10以上。(オプション問わず。)※1
21	3y3s	スタンダードモード内で『Programmed World』ANOTHER譜面をDJレベルAA以上でクリア。(オプション問わず。)
22	卑弥呼	スタンダードモード内のEMPRESS PLACEの3曲をクリアした状態で、最後にプレイしたEMPRESS PLACE曲がDJレベルA以上でクリア。(オプション問わず。)
23	不沈艦CANDY	EMPRESS DISCの不沈艦CANDY以外のTAKA関連曲全プレイ+EXTRAステージでTAKA関連曲AAで出現。(楽曲、レベル、オプション問わず。)※2
24	Colorful Cookie	EXPERTを全コースプレイ+EXTRAステージで移植曲AAで出現(楽曲、レベル、オプション問わず。)※3
25	BITTER CHOCOLATE STRIKER	N+H+A譜面でフルコンボをSP、DP合わせて20曲分+EXTRAステージでL.E.D.曲AAで出現(楽曲、レベル、オプション問わず。)※4
26	段位ツガル	段位認定モードで、SP七級～一級,DP五級～一級のどれかに合格する。
27	段位エリカ	段位認定モードで、SP初段～二段,DP初段～二段のどれかに合格する。
28	段位エレキ	段位認定モードで、SP三段～四段,DP三段～四段のどれかに合格する。
29	段位セリカ	段位認定モードで、SP五段～六段,DP五段～六段のどれかに合格する。
30	段位士朗	段位認定モードで、SP七段～八段,DP七段～八段のどれかに合格する。
31	段位天土	段位認定モードで、SP九段～十段,DP九段～十段のどれかに合格する。
32	段位紗矢	段位認定モードで、SP皆伝,DP皆伝のどちらかに合格する。
33	ファーボ(1)	段位認定のSPでSTAGE FAILED時。
34	ファーボ(2)	段位認定のDPでSTAGE FAILED時。
35	POP(天土)	DJ Point 200で出現。
36	POP(紗矢)	DJ Point 400で出現。
37	アーチスタンド	DJ Point 600で出現。
38	幻のPOP(天土)	DJ Point 800で出現。
39	幻のPOP(紗矢)	DJ Point 1000で出現。
40	ポスター	DJ Point 1200で出現。

※1. DOUBLEは曲レベルが+1されます。※2. TAKA関連曲：V2、天空脳番長危機十六連打、冥、lights、AA、One More Lovely、quasar、THE SAFARI、嘆きの樹、rage against usualの10曲。　※3. 移植曲：jack、凛として咲く花の如く、たまゆらの3曲。※4. L.E.D.曲：HYPERION、JEWELLERY STORM、PSYCHE PLANET-GT、SOLITON BEAM、THE SHINING POLARISの5曲。※5 EMPRESS DISC、PREMIUM BEST DISCのどちらに収録されている楽曲をプレイしてもOK。

カスタマイズリスト

フレーム	
Marie Antoinette	STANDARDのMarie Antoinetteをどの譜面モードでもいいのでクリア。(ASSIST CLEAR, EASY CLEARでもOK)
Cleopatra	STANDARDのArabian Rave Nightをどの譜面モードでもいいのでクリア。(ASSIST CLEAR, EASY CLEARでもOK)
Consort Yang Yuhuan	STANDARDのKung-fu Empireをどの譜面モードでもいいのでクリア。(ASSIST CLEAR, EASY CLEARでもOK)
卑弥呼	STANDARDの卑弥呼をどの譜面モードでもいいのでクリア。(ASSIST CLEAR, EASY CLEARでもOK)
Jewel	STANDARDで不沈艦CANDY、BITTER CHOCOLATE STRIKER、Colorful Cookieをどの譜面モードでもいいのでクリア。
ターンテーブル	
EMPRESS	DJ POINT 300以上。
爆発	
EMPRESSボム	段位認定で初段以上に合格。
レーンカバー	
Marie Antoinette	Marie Antoinetteをクリア。(ASSIST CLEAR、EASY CLEARでもOK)
Arabian Rave Night	Arabian Rave Nightをクリア。(ASSIST CLEAR、EASY CLEARでもOK)
Kung-fu Empire	Kung-fu Empireをクリア。(ASSIST CLEAR、EASY CLEARでもOK)
Tune of beat#3	不沈艦CANDY、BITTER CHOCOLATE STRIKER、Colorful Cookieのいずれかをクリア。(ASSIST CLEAR、EASY CLEARでもOK)
EMPRESS	卑弥呼をクリア。(ASSIST CLEAR、EASY CLEARでもOK)
THE TROOPER'S JOURNEY	EMPRESS DISCとPREMIUM BEST DISCでそれぞれ20曲以上プレイ。
Programmed World	Programmed Worldをクリア。(ASSIST CLEAR、EASY CLEARでもOK)
3y3s	3y3sをクリア。(ASSIST CLEAR、EASY CLEARでもOK)
UMEGIRI	EMPRESS新曲を全曲プレイ。(譜面はどれでもOK)
KANZAKI	EMPRESS DISC収録曲を全曲プレイ。(譜面はどれでもOK。)
カテゴリボイス	
小林ゆう	翼をBEGINNER譜面以外で、フルコンボでクリアする。ASSIST可。
BLACK STAR	You'll Say "Now!"をBEGINNER譜面以外で、フルコンボでクリアする。ASSIST可。
Michael(マイケル・ア・ラ・モード)	B4U (BEMANI FOR YOU MIX)をBEGINNER譜面以外で、フルコンボでクリアする。ASSIST可。
MUSIC SELECT画面のBGM	
TAKA	V2か天空脳番長危機十六連打をプレイ。
Yoshitaka	CaptivAte2～覚醒～かB4U(BEMANI FOR YOU MIX)をプレイ。
L.E.D.	HYPERIONかJEWELLERY STORMをプレイ。
BLACK STAR	You'll say "Now!"をプレイ。
EMPRESS PLACE	卑弥呼、Kung-fu Empire、Marie Antoinette、Arabian Rave Nightのいずれかをプレイ。
EXTRA	Programmed Worldをプレイ。
DJ TROOPERS※5	DJ TROOPERS曲をプレイ。
GOLD※5	GOLD曲をプレイ。
DistorteD※5	DistorteD曲をプレイ。
HAPPY SKY※5	HAPPY SKY曲をプレイ。
IIDX RED※5	IIDX RED曲をプレイ。
10th style※5	10th style曲をプレイ。
9th style※5	9 th style曲をプレイ。
8th style※5	8 th style曲をプレイ。
7th style※5	7 th style曲をプレイ。
6th style※5	6 th style曲をプレイ。
5th style※5	5th style曲をプレイ。
3rd & 4th style※5	3rd styleか4th style曲をプレイ。

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe



BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします♪

イラストコーナー

今月のテーマは文化祭!



（福島都　森園泉さん）

素敵なドレスに着飾ったシルビアさんの持ってるプレゼントには何が入っているのですか～?? すごく気になりますっ！



（新潟県　相ヶ瀬 満さん）

ゲームでもクリスマスぽいアニメーションのデイヴは、いろんなサンタさんからひっぱりだこですね～！



（福岡県　赤松セリさん）

女の子だけでパーティーですかっ？！ ユニはロマンチックなムードより思いきり食べ物に走っちゃってますね（笑）。



（栃木県　可九田サブローQ君）

これはいいプレゼントが期待できそうなサンタさんですね～♪モコモコ部分が本当に柔らかそうでステキです……。



（大阪府　J･Bさん）

シックでとても色使いが素敵なシグマさんですっ！ さりげなくケーキノロウソクの炎もシグマさん仕様でさすがです♪



（岡山県　ムキティ君）

背景の街並みにすごくたくさんポップンキャラがいて凝ってますね♪　特にツリーの下のエッダが冬らしくてピッタリ！



（新潟県　葛篭きりやさん）

ディ、ディアマンテさんどうしたんですか！　まさかの今回一番といえるくらいの浮かれっぷりにびっくりしました（笑）。

今月のまとめ

どうも～、音乃でっす♪　今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！　今年のクリスマスは24日にコナミスタイル（http://www.konamistyle.jp/）で「beatmania IIDX spin-off drama ROOTS26S[suite]　Vol.2」や「beatmania IIDX SUPER BEST」vol.1&2が発売するので、私のような当日予定のない方にもお楽しみがあっていいですよね☆　むしろそのために予定を空けてたって言い張る……。

次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「お正月」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します！　また、同時に2010年3月号のイラストを大募集！　募集するイラストのテーマは「バレンタインデー」です。イラストの締め切りは12月28日（月）。BEMANIキャラのバレンタインデーを皆さまのイラストで彩りましょう。たくさんのご応募お待ちしております。

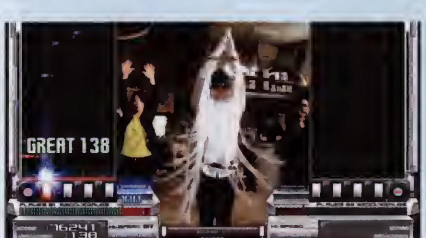
BEMANI総合楽曲ランキング

前号より引き続き、BEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けしていきます！ 今月も熾烈な首位争いが繰り広げられたぞ。

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	154.1pts
2nd	bloomin' feeling / Ryu☆	123.4pts
3rd	She is my wife / SUPER STAR 満-MITSURU-	119.7pts
4th	smooooch･∀･ / kors k	102.1pts
5th	Turii ~Panta rhei~ / Zektbach	78.1pts
6th	Elisha / DJ YOSHITAKA	65.6pts
7th	この子の七つのお祝いに / あさき	59.4pts
8th	Red. by Full Metal Jacket / DJ Mass MAD Izm*	46.2pts
9th	V2 / TAKA	34.8pts
10th	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス	24.1pts

Pick Up
She is my wife

前半はバラード調の曲調で後半は一転してユーロビート調に変わる変わった楽曲。プレイする際はBPMの変化する場所でしっかりHI-SPEEDを調整するよう心掛けよう。



曲もさることながらムービーがすごい！　汎用ムービーかと思ったらまさかのbeatnation Recordsの面々が集合！

☆おそるべしあさき人気！ SIRIUSの追撃はいかに!?

『beatmania IIDX 17　SIRIUS』が稼働して、動きが見られた総合楽曲ランキング。今回1位に輝いたのはいまだ根強い人気を誇る「月光蝶」。新作であるSIRIUSが稼働したにも関わらず、前回の雪辱を晴らす結果となった。

おそらく、IIDXシリーズで票が割れてしまったのだろうが、今後の動向に注目だ。

投票者の声

BEMANIシリーズすべての楽曲の中でも、やっぱりこの曲が一番。（三重県　きゃもめさん）あさき伝説は不滅!!（東京都　岩さん）

ギャルズアイランド 萌え魂

ヤス先生からのコメント

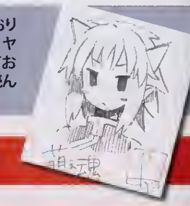
はじめまして。ヤスと申します。ぷよぷよは当時『SUN』にハマっていて、Nintendo64版を買って、家で弟とひたすらプレイしていました。可愛いながらも独特の雰囲気のあるゲームでしたね。本当は『通』に登場したセリリも描きたかったのですが、諸事情により描けなかったのが少し残念です。

セガからのコメント

ドラコケンタウロスは、旧作からとても人気があり、シリーズ最新作『ぷよぷよ7』では久々の登場となりました。COMとして対戦相手にすると、ぷよを自由落下で動かさずにゆっくり組んでいきます。「だいへんしん」ルールでは、大きく小さく変身するので、ぜひ対戦で使ってみてください。

ヤス先生のサイン入り色紙をプレゼント!

毎回このギャルズアイランドではサイン入り色紙を入手しております。当然今回もヤス先生の直筆サイン入り色紙をゲット！　ヤス先生ファンならずとも、手元に置いておきたい逸品となっております。プレゼント希望の方はP003のプレゼント要項をよく読んでアンケートハガキにてお送りください！





ドラコケンタウロス

美少女コンテストに情熱を燃やす、人間とドラゴンのハーフ。アルルを一方的にライバル視しているけど、ちょっと空回り気味。美少女コンテストに優勝できるのはいつ!?

ヤス

2004年に読みきり漫画を描いてデビュー。イラストレーター・漫画家。「とらドラ!」シリーズ（電撃文庫）挿絵、「じょしらく」（講談社）作画などを手がけている。

ライバルキャラといえば!?

『テトリス』が発売されたことにより発生した落ち物パズルゲームブーム全盛の時代に登場した『ぷよぷよ』は、“対戦できる落ち物パズルゲーム”として人気を博し、一気にパズルゲームの定番としての地位を確立していった。また、こうしたパズルゲームとしての面白さや奥深さだけでなく、愛嬌のあるキャラクターたちの存在も、多くの人々に愛されるゲームとなった要因の一つであろう。女性キャラクターの人気は特に高く、「ドラコ」の愛称で呼ばれるドラコケンタウロスもその一人。竜の翼と尻尾がチャームポイントで、美少女コンテストで勝利することに並々ならぬ情熱を燃やすちょっとナルシスト気味の元気な女の子だ。初代『ぷよぷよ』ではすぐに勝ててしまうほど弱い敵キャラクターだったが、『ぷよぷよ通』では終盤の強敵に、『ぷよぷよSUN』では”やさしいモード”の主人公に抜擢されるなど、プレイヤー人気に後押しされ、出世を果たしている。

最新作である『ぷよぷよ7』では久しぶりに復活を果たした。相変わらずのかわいらしさと美少女コンテストへのこだわりを見せてくれるぞ。さらに、対戦画面で見せてくれるダイナミックな必殺技はドラコケンタウロスファンならずとも必見だぞ！



トレードマークのひとつである大きくスリットの入ったチャイナドレスは『ぷよぷよ7』でより一層スタイリッシュに。彼女の炎のブレスはアンデットモンスターを一瞬で焼き尽くすとか……。

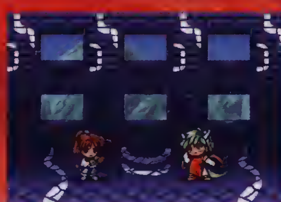
ドラコケンタウロス



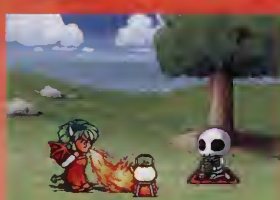
ぷよぷよ7



ぷよぷよ


ぷよぷよ通




ぷよぷよSUN



ぷよぷよ〜ん



ぷよぷよ7™

1991年の誕生以降、国民的アクションパズルゲームとして高い人気を誇る『ぷよぷよ』シリーズ最新作がニンテンドーDS、Wii、プレイステーション・ポータブルの3機種で好評発売中だぞ！

新ルール「だいへんしん」が加わり、今までにない世界観とルールでぷよ勝負を繰り広げるのだ。そんな新しくなった『ぷよぷよ7』のWii版を2名様にプレゼント！ P003のプレゼント要項をよく読んでアンケートハガキを送ってね。

大好評発売中!!



四人同時対戦もアツい『ぷよぷよ7』。友だちと一緒に遊ぶもよし、通信対戦で全国のプレイヤーと戦うのも楽しいぞ。

ぷよぷよ7（Wii版）2名様にプレゼント！

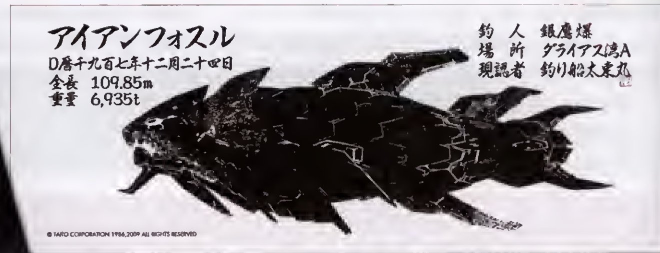


夢のコラボレーション実現!? PSP版にデラックスパック登場!!









■PSP版『ダライアスバースト』デラックスパック※エビテン限定セット商品です。
・PSP用ソフト「DARIUSBURST(ダライアスバースト)」
・ダライアスオデッセイ(スペシャルCDアルバム)+公式設定資料集
・ダライアスバースト アイアンフォスル魚拓手拭い
※セット商品の画像はイメージです。本製品とは異なりますこと、ご了承ください。

このDXパックには、ZUNTATAの全面協力にて実現したスペシャルアルバムと設定資料集、オリジナル手ぬぐいを同梱! 気なるアルバムは、過去のアーケードタイトルからバーストまでの世界観を「僕らと彼ら」というテーマで10曲へ新たにサブタイトルを付け、OGR氏による構成と、ぱびー氏による編集で新たな世界観を表現したアルバムだ! また、初収録となる、SFC版『ダライアスツイン』の全17曲も収録された60分に渡るスペシャルアルバムは、1枚で二度おいしい構成となっている! 豪華ブックレット・公式設定資料集は100ページにも及ぶ豪華仕様で、過去の全アーケードタイトルとダライアスバーストを中心にした設定資料集と、ZUNTATA & OGR氏のスペシャルインタビューも交えた、記念すべき一冊となっている。数量限定なので、注文はお早めに!
※アルバム収録曲の詳細、はweb版ebtenにて公開中!

●ダライアスバースト DXパック
商品コード:113001
販売価格: 9,765円[税込]
■発売日:2009/12/24

これが最終入荷!? 売り切れ御免!



『LoV II』のオフィシャルカードアルバムとカードケースが再入荷! カードアルバムの付録は[PRブラウニー]、カードケースの付録は[PRモルガン]だ。買い逃した人は、要チェック!

●ロード オブ ヴァーミリオンII オフィシャルカードアルバム
商品コード:113004
販売価格: 3,150円[税込]

9ポケットリフィール、16枚入りでカードを144枚収納可能!
PRカード[PRブラウニー]1枚付き
※写真はイメージです。実際の商品とは異なりますのでご了承ください。



●ロード オブ ヴァーミリオンII オフィシャルカードケース
商品コード:113005
販売価格: 840円[税込]

仕切り板1枚入り
PRカード[PRモルガン]1枚付き
※写真はイメージです。実際の商品とは異なりますのでご了承ください。

バーストの世界観を余すことなく収録!

上記でも紹介しているPSP版『ダライアス バースト』のオリジナルサウンドトラックが登場! 収録曲は、ZUNTATA & OGR氏の手によって作曲された全27曲の大ボリュームで、聞き応え十分! こいつは買うしかねぇ!!



●ダライアスバースト オリジナルサウンドトラック
商品コード:113002
販売価格: 2,625円[税込]
■発売日:2010/1/20

鉄拳6サウンドの集大成、ここに!



3枚組94トラックの豪華仕様に、初回生産特典としてDVD映像集も付いた贅沢なアルバム。20名にも及ぶ有名作曲家陣の名曲の数々は、テッケナーでなくとも聞き応え十分!

●鉄拳6 サウンドトラック(初回特典付)
商品コード:113003
販売価格: 3,675円[税込]
※初回特典のDVDは数量に限りがございます。無くなり次第終了いたします。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077（クリスマス）
田渕健康：P080（CMYK、銅雀台、WARTRAN）
カイゼルちくわ:P081-084（グレースケール、大瀑布）

今月のΛCE!



（愛知県　バクレツ丸さん）

レッツらクリスマスパーティ!

すっかりクリスマスゲージが全開の世間様に負けず、アーケードゲームならなんでもござれの投稿コーナー・A-Froもメリクリ気分で色めき立ってやりましょうぜ!　今月は血で血を洗った三つ巴バトルもあっさり決着!　その結末や、いかに!?



（熊本県　つむじかなと君）
☆こいつさえしっかりと読んでおけば、シンゴギックの先からだって炎が出せるさ!



（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆このもふもふ感!　むしろワトソン君をプレゼントとしてもらいたい。ナヌ!?



（奈良県　てつみん君）
☆白は創作クッキー、赤は……きっと操縦さおが袋いっぱいに詰まってる!?



（北海道　道化師りじさん）
☆マッチ売りのエキナシア。優しさなどあふれまくり!



（千葉県　N・H君）
☆デフォルトコスを生かした見事なサンタコスに、ビバ!



（新潟県　佐倉信士君）
☆プレゼントはきっと今年もアンカーシュートでキャッチ&リリース。とってもエコロジカル!



（熊本県　聖さん）
☆どーでもいい人にはどーでもいい物をあげるらしいぞ。うかうかできぬ。



（広島県　温井川天祐さん）
Ⓗ見さらせ、我ら太陽学園クリスマス部☆なんとしてもそのリストに名をつらねたいぜ!



（愛知県　ミサオさん）
Ⓗ三人そろって仲良くパーティ中。なーんて、そうはいい神崎(SG)!?



（神奈川県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ聖なる夜に、とっておきのクイズをプレゼント。こ、こいつは一刻も早く押さねばっ?



（埼玉県　三雲さん）Ⓐ
☆実は三つ巴バトル巨乳宛てだったのですが、余裕のゴディヴァっ子魂はクリスマスまでメリっちゃうのサ!



（神奈川県　未虎さん）
☆「悪い子にはプレゼントあげないよ!」ならば今日からは良いことばかりしてやるっ!



（大分県　AKさん）
☆真っ赤なお鼻、いやさ全身のサラマンダー。プレゼントはコッペリアプロデュース?



（埼玉県　涼風君）
☆クリスマスだから、メイド。どうやら日本はそうゆう国なのですか!?

A-Fro回覧板　掲載作品に付いているⒶマークについての説明DA!　これはアフロヅが口をそろえて「ゴイス!」と言った作品のしるし。A-Fro特製図書カードをプレゼントいたします。また、コメントの頭にⒽマークが付いている投稿者の方はホームページを運営中。本誌公式webサイトの「投稿者リンク」から、クリスマスにクリックします(SG)!　→http://arcadiamagazine.com

三つ巴バトル、終結!!

恒例の三つ巴バトル、今年のお題は"巨乳"と"貧乳"と"ふんどし"！ 去年のだれもが目を疑った"ヒゲ"大健闘を受け、今年はふんどし優勢との声も多かったが果たして!? おっと、モチロン最下位となった担当には罰ゲームがあるのでのっぴきならねえ！



（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆今年も三つ巴バチューの始まりだっせ！



（広島県　るうやさん）
☆未来都市代表のセクシーダイナマイツにコンピューターだってメロメロさ！

ほとんどカラーエロス村 巨乳解放区

今年の一位はげっつ☆担当の巨乳となりました、ズバーム！　みんなの力で勝ち取った"巨"、解き放つ時は今!!



（千葉県　ひよこさん）
☆ネオ&ジオを代表する、きょぬー娘たち。藤堂流古武術の使い手がほぼ霊と化してますが。



（東京都　采姫炬さん）
☆なななーんて、まいっちんぐな！これが闘うメイドさんの、日常。



（福岡県　ドリー虫アター君）
☆星空の下、ひみつのプレゼント交換。そして心に、小は大を兼ねられまい！　の精神。



（三重県　那弥さん）
Ⓗかなりのアフ倫スレスレ感!? まあ、このページ自体がアレですがネ！



（沖縄県　くろさん）
☆実はリードする貧乳に逆転勝利の奇跡でした。勝利への願いは届いたぞ！



（香川県　群青さん）
☆大江戸を舞台に、花の吹雪と舞い踊る。艶やかさにもワビとサビ。



（群馬県　『オレが巨乳を推さず誰が推す！アゲハのAC進出を願って巨乳に一票』君）
☆ACキャラじゃないけれど、お祭りだし特別！



（茨城県　ボルシチさん）
☆魅せて、勝利もいただくのがリリ流だから。漆黒のスーツにウサミミと、もちろんシッポも！



（茨城県　mikoko君）
☆この秋の新作より、さっそくエントリー。実は今回の一番人気、巨乳界の新たな風さね！



（東京都　QQQ君）Ⓐ
☆こ、こいつはたまらんじぇ！ 麻雀なんかそっちのけ！　ギャフン。



（愛知県　たいぷR君）Ⓐ
Ⓗなんてこったい、ケイブ縦シューとは実は巨乳っ娘の宝庫だったのか！



（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ各界より押し寄せた、"ふんどし"がダークホース的に怖い、という声。しかし、カラーエロス村と化した我らのパワゥはあり余っていたっぽい。

二年まとめて！ 罰ゲーム案大募集!!

なんと去年の罰ゲーム執行を前に、さらに負けてシ・モウタ田渕氏。というわけで、二年分の格式ある罰ゲームを受ければいいじゃない！ そこで皆様から面白そげな罰ゲーム案を大募集。あなたのヒラメキをお待ちしてます！



（京都府　白井君）
Ⓗぶっちゃけアウトかもですが、小さめならなんとか！……やっぱダメかも。

9月のアフ倫ギリギリ

A-Fro回覧板 No.114のあみだくじが終わった瞬間から、「巨乳は無理」だとか「貧乳とふんどしの闘いだな」などと評されていた今年の三つ巴。しかしフタを開けてみれば、まさかの一位！　その道は険しく、スタートダッシュをしかけるふんどしに、終始安定した勢いを見せる貧乳と、巨乳はついていくだけで精一杯の展開。ドラマはラスト、巨乳が疾風迅雷怒涛の追い上げ！　そして誌面はこの大惨事と化したのであった。グムー。

清貧の心で桃色２位

聖☆貧乳リッチ学園

接戦の末、2位の栄冠に輝きました貧乳組。皆さんの欲張らない心と、数多くの投稿の賜物です！　数え切れぬ感謝とともに、学園開校ぅ!!

今月の貧乳校訓



（大阪府　YU☆3君）
☆はいっ、伝説の言葉いただきました！　これテストに出すよ!!『QMA』の貧乳代表2人は、人気もトップクラスなのさ！



（大阪府　せのお東君）
☆まずはにゃんこと代わりたい1枚から。この直後の惨劇については触れないない方針で。



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆ちょっとスネちゃうお年頃。そんな姿もカワイイのは内緒だ！



（富山県　流火季月さん）
☆『アイマス』代表、千早さん！　実は亜美真美より小（以下蒼い鳥熏清）



（東京都　あるばキチョウ君）
☆「胸は似たくなかったな」と呟くリムさんに、大自然のおしおきの予感の巻。



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆貧乳だからできる色気があるッ！ってグライドさんギリ危ねェ!!（汗）



（東京都　良月君）A
☆「強さとは！　大きさではない！」（裏面より）YES開放、それが我らのペルフェクティー!!



（愛知県　十六夜月華君）
☆ひそかに新人いじめ勃発!?
人は揉まれて強く、大きく！



（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆ちっちゃいこと、キニシナイ！その胸には未来が眠っているのだ！



（東京都　大沼由実さん）
☆飛行に適した体型のニーギさん。とか言ったら猫アタックの刑です。

胸は人より貧しくも
心は人よりソーリッチ
（校歌より抜粋）

士魂の輝きを君に

ブンドシコロシアム

どうしてなんですか院長先生!?　皆の支援にも関わらず褌王国は3位に終わったこの悲しさ。こうなったら来年も三つ巴にねじ込んでやるきに！……ええ、もちろん担当にはなりませんがね。（BGM:ブルチン☆ブギ）



（栃木県　可九田サブローQ君）
☆実践者から言わせてもらうと、フンドシ着けたら背後の気配に敏感になるヨ！



（広島県　温井川天祐さん）
Ⓗフンドシは漢の共通言語。アークエネミーなんざ最初からいらなかったんや！



（大阪府　J.Bさん）
☆A-Froに咲く可憐な花、J.Bさんですらフンドシの魅力からはキャントエスケープ！　ホンマにありがとやんした（泣）。



（東京都　ゲコゲさとる君）
Ⓗほかにも金太朗や干滋など、異様にドシフン率が高い豪血寺シリーズ。まさにフンドシ部オフィシャル格闘といえるだろう。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆チラフンはかなり人気高し。モロフンよりも趣があるのであろう。



（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗ『これが本当の神装甲』（ハガキ裏より）クエスト・オブ・ドシフンですねわかります。



（埼玉県　南さん）
☆というわけで、フンドシ特集にダイブしてくれたドシフンメイツの皆々、大義であっ……た……（落涙）。

A-Fro回覧板
お陰さまで2位になりまして、罰ゲームを逃れたちくわですワーイ！（本気万歳）惜しくも破れた貧乳とドシフンですが、今回もまた1票差を競うような接戦でありました！　このようにバトルが盛り上がりますのも、ひとえに皆さまの投稿作品一つひとつのおかげであります。今後もエロ……じゃなくてえらい企画が続く当A-Froですが、変わらぬ応援とご愛顧をいただければ幸いです！

ノージャンル カラーイラストコーナー アフロCMYK

アーケードゲームをモチーフとしたカラーイラストならなんでも来ませい！
ジャンルや年代は不問なので、心のままに投稿しちゃいましょう！



（愛知県　藤海ゆかさん）
☆3Dサムスピにはまだ未登場キャラ多し！続編での参戦に期待が高まりますね！



（宮城県　ステレオキャスター君）Ⓐ
☆未だに根強い人気を誇る『月華』シリーズ。こちらも新シリーズで遊びたいですよね！



（千葉県　蒼樹さん）
☆増援続々増加中の『ボーダーブレイク』。女性人気もなかなか高い模様です！



（青森県　クジは友達遠へ五森セキさん）
☆まさかA-Froに七英雄の投稿を載せる日が来ようとは……！　他の英雄たちも待ってるZE！



（神奈川県　茶草君）
☆添い寝シーツ風にしてみました。EXAMUに商品要望を送ってみよう！



（千葉県　西河"kodA.Y.U"貴教君）
☆ラスボス予想とのことですが……絶対当たってる気がしないでもありません（笑）。



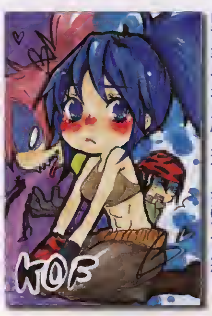
（神奈川県　渡辺佑基君）
Ⓗ 暗い闇の中でこそ、心の白さは光を放つ。それは試されるがごとく。



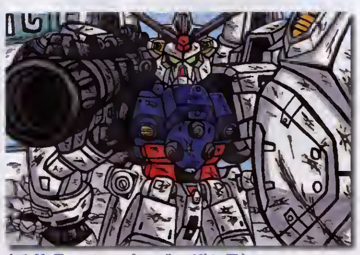
（大阪府　華南さん）
☆冬に向けて各種大会もスタンバイしている模様！頭の先から温まりましょう。



（神奈川県　ギスカル君）
☆『悠久』の新顔さんから、聖歌隊フェルス。今の季節が似合うカードですよね。



（東京都　白石イオさん）
☆『KOF12』のグラフィックでもヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ、見たいですよね!?



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆先日はついに蒼い死神も参戦！既存機体も負けてられないです！

英雄たちの小休止
WARTRAN TROOPERS CAMP

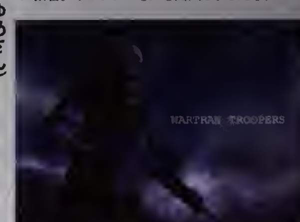
今年9月を持ってe-Amusementサービスが終了したコナミの『WARTRAN TROOPERS』。5年に渡る戦いにもひとまず小休止が打たれ、今後はローカルプレイのみで遊べる仕様となった。これまでの激戦を称え、ここにミニコーナー解説！



（兵庫県　ミキナチ君）
☆教官の中でもひときわ目立ってたハーネマン教官。『ポップン15』にも出兵しましたな。



（東京都　ゆめさん）
☆個性豊かな教官たちがそろっていた本作。地獄の始業ベルはいつまでも鳴り続ける！



（千葉県　A二等兵さん）
☆やがて戦場に静寂の帳が降りる。
しかし――それは一時の休息に過ぎない！
これからも、ミッションは続いていく！

じっちゃんになりかけて！　銅雀台ダイナマイト

と、殿っ！　今回は何だか手狭ですな！　ま、時にはこういう籠城戦もよろしいですが、次回はもっと広い戦場に打って出たいですな！　次号以降に期待ですぞ！



（石川県　チーパオさん）
Ⓗ 彼女の声優はギャル国志でも活躍中の鍛冶谷恵美さんが担当！　艶っぽいですぞ。

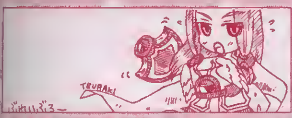


（宮城県　はるかさん）
☆王桃殿と王悦殿の可憐姉妹ですな！　ホントに関索殿が羨ましいでござるぅ！

A-Fro回覧板　今月はe-Amusementサービスサービスが終了した『WARTRAN TROOPERS』の投稿が凄く目立ちました。いやー、みなさんから愛されているんですなあ。全国ランキング登録はできなくなりましたけど、ゲームとしてはまだまだ遊べますので、興味を持った方はこれから遊んでみるのも吉。今後の投稿の展開としては、新キャラも続々発表中の『アルカナ3』や、先日稼働を開始した『LoVII』関連に人気が集まりそうな予感!?

アフログレースケール。

秋は一瞬で過ぎ、冬だ年末だと世間は師走のにぎわい。そんな忙しさもひと時忘れられる、ゲーセンライフの記録の場。それが通常モノクロイラストと文章投稿の殿堂たる、この「グレスケ」です。



（東京都　ナミ君）



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆胸温まる、ツインズ・クリスマス。
ステキな夢と、真心の贈り物。
二つの幸せがここに……。

今はさらば教官たち！『ウォートラン』最終訓練

2009年9月末、コナミの傑作ガンシュー『ウォートラン トゥルーパーズ』のオンラインサービス終了。その最終の日曜日、都内某ゲーセンにて、プレイヤーさんが集まるオフ会がありました。

全国のトップランカーさんたちが、ため息の出るようなスゴ技シューティングテクを披露！　ライフル二丁同時撃ちというとんでもないネタも見せてくれて、とても楽しいフィナーレを迎えることができました。

思えば、『ウォートラン』との出会いは2006年。通りがかったゲームセンターで、偶然ポスターを見かけたことがきっかけでした。そしてこのゲームに登場するスキンヘッドの兵器フェチキャラ・ハーネマン教官にひと目ボレ！　それまでまったくアーケードゲームをやったことのなかった私でしたが、速攻でプレイしてしまいました。

その後、怒とうのごとくのめりこみ、湯水のごとく連コインをしてはクリアを目指す私。いつの間にか、声をかけてくださるプレイヤーさんが増え、スコアアタックの方法も伝授してもらいました。そしてついには、他府県のプレイヤーさんと交流するために、休日ごとに全国のゲームセンターを巡るように……！　まったくの初心者ゲーマーだった私ですが、着実に腕を上げ、全国ランキングを狙えるまでに成長しました。

ひとつのゲームを通してたくさんの人と知り合い、交流できる。一緒にプレイできる。そんなアーケードゲームならではの喜びを、この作品は教えてくれました。5年半にわたって稼動し続けてくれた『ウォートラン』に乾杯！　全国のツワモノどもを鍛え続けた教官たちに乾杯！　そしてコナミさん、ぜひ続編を作ってくださいね（笑）。

（兵庫県　ミキナチ君）

☆e-AMUによるガンシューの全国ランキングのホットライン化など、革新的作品だった『ウォートラン』。その最大の魅力は個性的なキャラクターたちと、全国化により広がった人の輪だったといえましょう。

ミキナチ君からはイラスト投稿と併せて、こちらの熱い文章をいただきました。今後も鬼教官の指導を生かし、各種ゲームにご挑戦をば！



（群馬県　アフロMASTER君）
☆なんてCOOOOLな猫叉師匠!!
このご尊顔に、BEMANIファンは頭が上がらぬ！



（北海道　足利祥さん）
Ⓗ 歴戦と共に、数々の姿を見せた麒麟児。
しかしやはり、この初代の姿こそが一番人気!?

解答系アフロ式

ふとしたゲーセン関係の疑問を、回答集計方式で調査する当コーナー。今回はゲーセン通いには必ず伴う、交通手段とその時間や運賃を集計しました！

A-Fro THE くえすちょん

ゲーセンに行く際の交通手段は？　集計完了！

ゲーセンへの交通手段の比率は、右グラフの通り電車と車がやや多めという結果になりました。ただし「遠いところなら車、近いところならチャリですよ～」（新潟県　佐倉信士君）など、日や行く場所によって使い分ける人もかなりいるようです。

電車を使う人のほとんどが、かかる運賃は片道150円～250円以内、乗車時間7分～30分前後の場所へ通っている中、こんな猛者の方も……。

広島の市街地までちょっと遠出すると、電車（JR）で50分弱くらい（交通費は往復で1500円弱くらい）です。まぁ、ほかの用（買い物とか）も兼ねているので……

（山口県　水樹ロコさん）

ちなみに自転車や徒歩の場合、さらに片道20分～50分と、皆さんの根性と情熱が垣間見える集計結果が！

自転車で交通費0円＆エコ！　場所にもよりますが、近場だと20分で着きます。余談ですが、こっそりポケットに某ゲームの万歩計を入れておくと、行って遊んで帰るまでに8000歩くらいは記録してます。

（埼玉県　ぽるさん）

実は徒歩や自転車でのゲーセン通いには、かなりの脂肪燃焼が期待できるのかも知れませんね～。

よく行くのは電車40分くらい、210円のところです。なによりこの店には『アカツキ』がある！

（東京都　大沼由実さん）

その通う店を決定付ける最多の理由はこの通り、「やりたいゲームがある！」という点でした。納得！

ゲーセンへ行くのに使う交通手段の分布



今回のくえすちょん　初めてゲーセンに行った年齢は？

今月回答を募集しますのは、栃木県の@kira君からいただきましたくえすちょん。ゲーセンデビュー（駄菓子屋は除く）の際の年齢や、そのきっかけを教えてください！

なぜゲーセンに行くことになったのか、その時のエピソードなども添えていただけるとなお吉です。回答はいつも通り、アンケート自由欄や投稿作品の裏面などでお気軽にどうぞ！

A・Fro回覧板　今回の「くえすちょん」にはかなりの数の回答をいただきまして、まことにありがとうございます！　中には「以前住んでいたところは、大型ゲーセンの敷地内に社員寮があるという、ある意味天国と地獄という図式でした……」（福岡県　ドリー虫アター君）など、集計とは別に実に興味深いデータも!?　回答以外にもこうした思い出話や、お題アイデアも大歓迎です！



（北海道　包帯rmxさん）
☆裏面でつづり間違いを気にしておられましたが、無問題！　あふれるキャラ愛の輝きで、気になりませぬ！



（千葉県　会田惣君）
☆初代『ソウルキャリバー』も、11年前の作品。終幕に向かう物語、ゲーセンで描かれる日は!?

アーユーボーダー？『ボダブレ』群雄割拠！

『ボーダーブレイク』、もうプレイできるんですね～。近所にはないのでうらやましいです。多分、突っ込んではやられまくるに違いないんですが（笑）、やりてぇー!!

（福島県　ソウシキバナ君）

☆『ボダブレ』人気は投稿でも侵攻中！　というワケで小特集化です。

　突っ込みやられるのもまた勲章。コア凸はボーダーの魂ですけん！

『ボーダーブレイク』が近くに入荷するのが先か、ブラスト・ランナーのプラキットが発売されるのが先か……。

（宮崎県　牙竜君）

☆戦場があなたを呼んでますから、ユー遠征しちゃいなよ！

友人を誘ってみたところ、二日後、彼は俺よりもはるか上位のクラスで戦っていました。

　このゲーム、ハマると危ねぇ……。どうやら誘った次の日、朝からやっていたそうで。やり込み怖ぇ……。

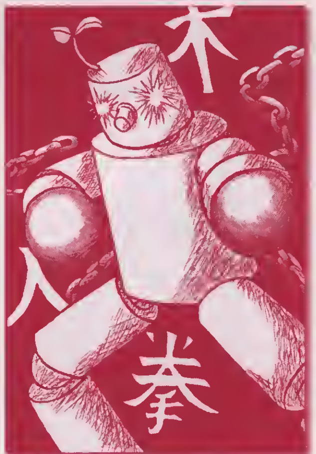
（三重県　ポテサラ勢君）

☆一度ハマると、Bクラスまで駆け抜ける中毒性がありますよね……。

『ボーダーブレイク』のRグリップを「マウス」と言ってしまうのは私だけですか？

（長野県　Ibis君）

☆大丈夫、みんな言っとります！



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆鉄拳をも砕く、変幻自在木人拳。彼を使いこなしてこそ、『鉄拳』の匠！



（福岡県　武術師某さん）
☆よく見ると、ひそかに髪型に共通点が!?『闘劇』優勝コンビは三つ編みーズだった！

本誌と新作と感想文？　大会

『萌え魂』で戸橋ことみ先生は、「ブリセル化した『キャプテンコマンドー』のキャラを描くに違いねぇ！」と思った私は、某マンガ誌を愛読していましたが何か？

　あと、センコロ学園DUOの最後のコマって、『ハ●ター×ハンター』のキルアじゃないの？

（石川県　二代目SB1号君）

☆さすがにその萌えは、先生に求めるワケにはいかなかった……。夢リストにみんなで加えとこう！（何）

　センコロの解答は……ヒミツ。

『超・ちゃぶ台返し！』。ちゃぶ台をひっくり返すのにはたしかに浪漫がありますが、私としてはむしろちゃぶ台をはさんで、メ●ロン星人と話したいです。

（富山県　流火季月さん）

☆宇宙時代に備え、対侵略者会談を名シーンでシミュレート。別バージョンとしてどうスかタイトーさん！

No.114のP80にイラスト掲載されていた白華さんとは、三国志大戦のチームメイトなんです。

　なので、たまたまですが、となり同士にイラスト掲載していただいてとてもうれしかったです。白華ちゃん初イラスト掲載おめでとう！　そして、掲載してくださった担当者様、ありがとうございました。

（神奈川県　未虎さん）

☆おお、予期せぬ素敵な偶然！　今後もチームメイト同士、ゲームに、投稿にと切磋琢磨をば！

『アルカナハート3』よりも先に、『アルカナハートvs.闘姫伝承』が出ると思っていたんですが……。

（埼玉県　AC30号君）

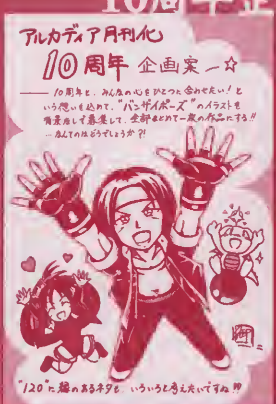
☆ドラマCDが出てる共通点もありますし……アルカナと天使、どっちがデラ強いのか、いっそのこと、この際決めとくのもいいかも!?



（神奈川県　やなせゆう君）
☆あの心臓に悪い「嘘だッ!!」は一度は見るべき！　PSP版もいいけど、ゲーセンの大画面でもぜひ！

いただいてます！ 10周年企画案

早くも10周年企画案に多数の反響が！　今後100号記念の時のように、ディスカッションになる可能性もアリです！



（愛知県　御影道行君）
☆壮大でいて、ページ数的にも現実的な良企画案！　完成図に夢が膨らみますな！

No.101のように、アフロ小冊子を付けてほしいです。いろいろな力作が掲載されていて、本当に楽しかったので、また見たいです。

　また10周年企画では、各コーナーの拡大版（特に『銅雀台ダイナマイト』をお願いしたいです）なども、ぜひ！

（福岡県　赤松セリさん）

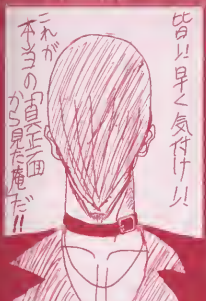
☆別冊は好評でしたゆえ、何らかの形でまたやりたいですな！　各コーナー拡大は年間月替わりでなら、十分可能かと！

10周年イヤーの企画案はまだまだ募集中ですぞ！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

アルカディア大瀑布

冬に備えて冬物を出すなら、まずは手をかじかませないために手袋用意。殺し屋かゲーマーしか見せないそんな服飾センスはさておき、ここは天下のネタ系モノクロ投稿の殿堂。そう、人呼んで「大瀑布」は本当にあったんだ!!



（熊本県　オドマシラン君）

A-Fro漫画道場

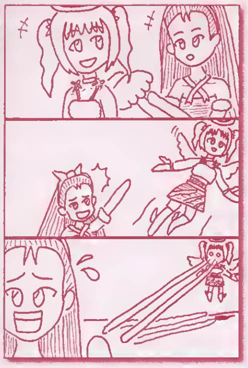
マンガで表現するアーケードゲームの魂、あとエブリシング何か。そんな感じで今月も、マンガ作品をモリモリ紹介していきマンモス。



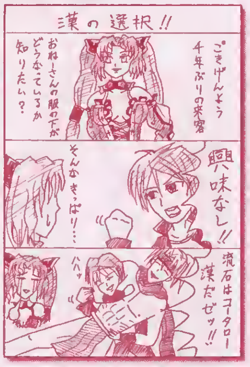
（宮城県　はなやか涼子君）
☆さすがボクらのハイパー牛金。SR趙雲なら人馬でなんとかなる!?



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆無論、正解は1番なワケですが……。わりと全要素入ってますよー。ぬーん。



（長野県　LEG君）
☆天使セットで目からガー不ビーム。2コマ目までなら、まだ引き返せた……。



（神奈川県　ken君）
☆やはりそうなのか、あの発言の意味は!?そしてこっそり、さわやかドシフン。



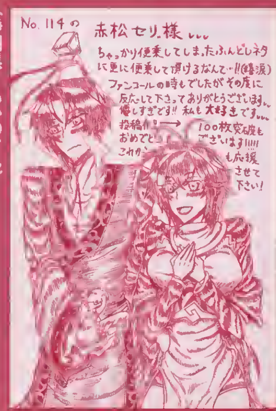
（山口県　水縹ロコさん）
☆新キャラに早くも、ジンさん兄愛の洗礼。1コマ目がゲームでも再現されそうな予感!?

ちょいとこっちに出張
A-Fro BBS

本来は「グレスケ」の読者間コミュニコーナーですが、今回は「大瀑布」コーナーのレスなので一時お引っ越しです。



（東京都　大沼由実さん）
☆まずはアカツキ大反響へのお礼レス。そして不律とムラクモ子も誕生ッ!?



（静岡県　あいのさん）
☆こちらはドシフンがつなぐレス。あいのさん、実はかなり前にも「ふんどし先生」ネタを下さってましたネ！

三つ巴・後の祭り

いろんな意味でギリギリでした（某担当談）

モノクロでも多数いただいた、三つ巴投稿！　今年はカルマ高すぎのため、当「大瀑布」で紹介です。



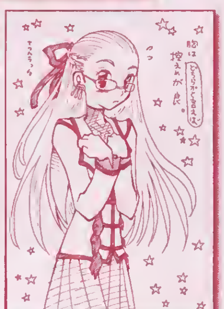
（長野県　まっきーさん）
☆この作品が皆さんの目に無事映っているのなら、発禁は免れたという何よりの証拠となるでしょう……（遠い目）。



（埼玉県　最終兵器ダイナマイト富豪君）
☆渦巻くロマンを感じるブリ褌の1枚。いい夢……見ろよッ（涙キラリ）。



（福島県　森園泉さん）
☆ぺったんこワンピは芸術です！しかも双子でシンメトリィィイ!!



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆貧しいのではなく、控えめ。メガネっ娘にふさわしい上品な表現さ！



（大阪府　作左君）
☆最後は勝者・巨乳代表の作品で締め！『ホトギミ快楽天』内でも別格でしたな……。

数々の桃色投票投稿、ありがとうございました！

A･Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】〇サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　〇イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】〇カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。〇推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。〇セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。〇作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

何ッ!? ダメ元だったのにわりと投稿もらえた!?(コラ)

A-Fro 中斬利(ちゅうぎり)

某番組の「大喜利」のように、テーマとなるセリフを必ず使ったマンガを投稿していただく新コーナーが当方、大斬りよりも地味に安定した中斬りでございます。第一回のお題は、「命、預けます」! ちなみに掲載ごとに、座布団の枚数(【 】内)が増えちゃったりするゾ。座布団が10枚たまってしまったアカツキにはアフロヅの私物プレゼントがあるかも。



(福岡県 赤松セリさん)【1枚】
☆面食いどころか命まで預けちゃった!? さすが名門、思い切りが違う……。



(熊本県 エレ金哲君)【1枚】
☆命のアルカナ、命預けます。金とイモは命より重いってことかい!?



(東京都 あるばキチョウ君)【1枚】
☆あの1コマに、何人が命預けたことか! 山田くん、サキュバスさんに座布団5千枚くらい! あとニドさん鼻血鼻血!

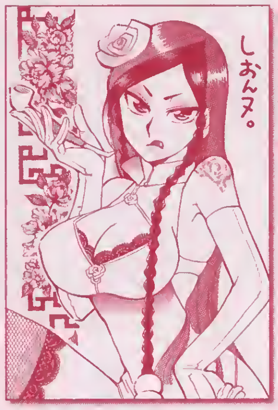
今回の募集お題 「責任とってよ」

今回のお題は上記の通り、「責任とってよ」。このセリフをマンガ作品の、タイトル以外の部分に入れた作品をお願いします! なお、座布団の枚数がものごっつい数になると、なんか偉い!(何)お題案も募集中です!

ブリセル大作戦

男女転換ミレニアム

男性キャラを女性に変換したり、逆だったりとバラエティー豊富な当方。今回は正統派、男→女ブリで『KOF』一色の巻!?



(栃木県 長玻る斗さん)
☆性格も強化されてそうな紫苑ヌさん。異空間で女性化して帰ってきたッ!?



(千葉県 きな子もちさん)
☆特集後も続々届くアッシュ子作品。フリルとパンツ&ニーソがブリチーすぎ!

ゲルエロス村

不倫は許さんがヱは文化

エロスは人の原動力。今回の三つ巴の後で言うのも何ですが、当方節度を守って健全なエロスを探求中です。



(鹿児島県 かない理己さん)
☆今回お空も飛んじゃった記念! 実はパツパツな衣装ですよね〜。



(東京都 よしみ君)
☆何ッ!? ミランダ先生クエストでこんなデモが!? ちょっと万札崩してくゆ!(鼻息荒くダッシュ)

MM 無理難題 無解決 ターボ

ふと当コーナー名の由来を聞こうとしたら、名付け親は『ドリクラ』攻略本作業で別世界に。それはさておき、今月も読者の声をご紹介〜。

『KOF SKY STAGE』の記事を見て、格ゲーキャラがシューティングの自機OKなら、逆に『式神の城』のキャラで格ゲー作れんかな〜? と考えとりました。どーすかね?

(北海道 TR伏古君)

☆ミュンヒハウゼンとかが飛び交う様を見てみたいと思いつつも、グレーター招き猫強スギ説を唱えたい。

今回の三つ巴、カルマ高すぎなのでは……。
……良いです。

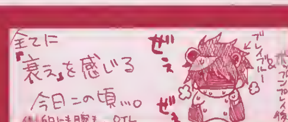
(大阪府 作左君)

☆フフ、分かってらっしゃる。

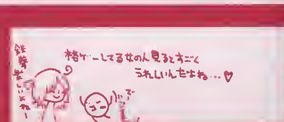
『ザ☆ビシバシ』の乳揺れ率は異常。いいぞ、もっとやれ!(笑)

(岩手県 バニッシュモンスター君)

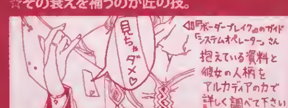
☆プレイ中、すべてのボタンをフィニッシュボタンのごとき勢いで連打することに……フフ。



(神奈川県 草渡花丸さん)
☆その衰えを補うのが匠の技。



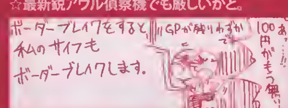
(沖縄県 くろさん)
☆広がる女流ゲーマーの輪、大切に!



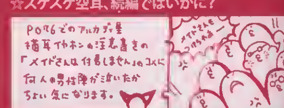
(埼玉県 タピオカ君)
☆最新鋭アウル偵察機でも厳しいかと。



(北海道 しろさん)
☆スケスケ空耳、続編ではいかに?



(鳥取県 コニャック君)
☆無制限台はまさにブレイク工業。



(大阪府 ムンク園山さん)
☆……該当意見は3通ありました。

Shake The アフロヅ

げっつ おぎゃあああああ!?(ド悲鳴)
ケソ 『ブレイジングスター』のラスボスかッ!?
げっつ いえ、ヴラウシェラじゃなくて! ハガキの投稿作品に、ほかの郵便物の消印のインクが!
ちくわ むぅ。デザイナーの技である程度は修正できるが、絵に重なってると完全修正は難しいのぅ。
げっつ 最近増えてるんですよ、この事故が……。日本の郵便事情はどうなっとんですかプンプン!
ケソ 表面をトレペなどで防御するといいだろう。別紙に描いてハガキに貼ると、裏写りも防げるゾ。
ちくわ あとは保護紙を入れたハガキサイズ封筒での投稿が安全ですな。切手代がかかりますが……。
尾崎 代金、アフロヅの原稿料で立て替えては?
一同 母ちゃん勘弁!!(カタパルトで逃亡)

A・Fro回覧板
次回の締め切りは**12月16日(水)必着!** 応募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで! メールアドレスが変更になりましたので注意!
文章投稿:afro2009@arcadiamagazine.com イラスト投稿:afro_cg2009@arcadiamagazine.com



杏野はるなの Lady's Game Center

今回は女性のアーケードゲームライターさんとの対談なのです！　なぜ美人なのに、ゲームライターさんをしているのだろう?!　私もアイドルでもあるのにライターもこなしているので、今回の対談はお勉強になりそうだ。



Illustration by Yuka Kuramoto

杏野はるな
PROFILE
ゲーム業界に彗星のごとく(？)現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚がくさせ、不思議な世界へいざなう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている。

今月のお客様　閃屋(きらりや)さん(前編)

閃屋さんがライターになるキッカケとなった小さい頃の思い出

杏野(以下あ)：女性でフリーで活動しているライターさんと聞いて楽しみにしていました♪

閃屋(以下き)：よろしくお願いします！　杏野さんのことはブログなどで拝見して知っていたので今日はとても楽しみでした。

あ：おぉ、ありがとうございます！（笑）。ファミコン世代とかになってくるのでしょうか？

き：私が小学校高学年くらいにファミコンが出たんですよね。そこからゲームの世界に入ったんです。お小遣いも少なかったし、みんなでソフトを交換しながらプレイしていて、というのがスタートかな。

あ：閃屋さんと同年代くらいの方に聞いた話ですけど、ファミコンで遊んでいた女の子はほとんど居なかったそうですね。遊んでいるのは男の子ばかりで、女の子はなにをやっていたんだろう？　全然ゲームの輪には入って来なかったって話してましたよ。

き：ドラクエが出て、やってるって人はぽつぽつと出てきたけど、やっぱり圧倒的に少なかったかなあ。

あ：最初からファミコンに注目していたんですか？

き：絵が動いて音も鳴るというのに引き込まれて。

あ：めずらしいですね。

き：なんで？（笑）。

あ：ファミコンが発売されたころから興味あったっていう女性の方とは初めてお会いしました。親とか兄弟とかがゲームをやっていてそれに影響された、とかですか？

き：弟はいるけど、断然私の方が遊んでいたから、それは無いですね。当時のテレビCMかおもちゃ屋さんのカタログで見たのか、『夢があふれるおもちゃ』みたいな印象を受けて、やってみたら実際おもしろくて、ゲームにハマってしまったんです。それで12～3歳のころにゲーセンに行くようになって。

あ：12～3歳でゲームセンターですか⁉

き：そうそう。きっかけが『悪魔城ドラキュラ』っていうファミコンのディスクシステムで出たゲーム。それがすごい好きで、『悪魔城ドラキュラ』がアーケードで出るっていうことでゲーセンに行くようになったんですよ。

あ：めっちゃ硬派なゲームじゃないですか！　あれって難しいゲームですよね。

き：難しかったけど、面白かったし「これはクリアしなきゃ！」みたいな感じで。

あ：私もプレイしたから分かるんですけど、女の子で『悪魔城ドラキュラ』でアーケードゲームですよね？　家で遊べるなら何回もコンティニューできるからいいですけど、それをゲーセンでやってたんですよね？　お小遣いとかでプレイしてたんですか？

き：外でお金を使うっていうのもそのときじゃないとできなかったし、子どものころに駄菓子とかも買ったことが無かったんですよ。「『悪魔城ドラキュラ』は絶対クリアしなきゃ！」って気持ちに突き動かされてましたね。当時のゲーセンって学校的にも世間的にも良いイメージじゃなかったけど、クリアしなきゃの一念に突き動かされて……。

あ：そのころのゲームセンターってイメージも良くないと思うし、女性なんてなおさら「行っちゃいけません」とか親から言われそうなんですけど、ナイショで行っていたんですか？

き：最初はお父さんにはナイショだったかなあ。

あ：休みの日とか学校の帰りとかにプレイしに行ったりしていたんですか？

き：いえ、普通に家に帰ってから「さあ行くぞー」って感じで気合いを入れてから(笑)。まず最初はゲーセンなんてどこにあるか知らなかったから、探して回ったりして。今思えば、そんなに出回ったゲームじゃなかったんで、あまりお店に無かったんだよね。そんな感じでファミコンからアーケードゲームにって流れでゲーセンデビューしました(笑)。

閃屋さん　**PROFILE**



日本で唯一？の女性アーケードゲームライター兼イラストレーター。『ゲーメスト』時代からライターをしている。男顔負けのゲーム猛者でもある。

ライターになった過程を聞いてみたのだ！

あ：そのころはどこに住んでいたんですか？

き：20歳まではずっと京都に住んでました。

あ：イントネーションがそうですよね。私も小学校3年生くらいまで大阪だったので分かります。最初に聞いたときに「あ、関西の方かな」って思いました。あちらの言葉って特徴ありますよね(笑)。

き：東京に来てから直そうと思ったんですけど、難しくて、今でも少し出ちゃう。

あ：そうですよね！　私も苦労しました。苦労って言えば、フリーでライターをなさっていると聞いたんですけど、フリーってつらくないですか？　女性の方ってどうしてもどこかの会社に入って、与えられた仕事をするってイメージがあるんですよ。フリーって男性でもキツいって言うじゃないですか。よくやっていらっしゃいますね。

き：必然というか、最初は『GAMEST』でライターをやっていたんですけど、そこでは専属ライターとして契約をしてたんです。その後、新声社が倒産ちゃって、どうしようって考えていたら、編集部の人がアスキー(注：エンターブレインの前身)に移って、アルカディアを立ち上げたので、そこでライターを始めたんですけど、そちらでは専属契約とかが無かったからフリーにならざるを得なかったんです。

あ：それって何歳のときの話ですか？

き：25歳ですね。そのときに、以前に『GAMEST』の編集をしていた人が、アスキーのほかの編集部に居たりしたので、そちらの方からも仕事をもらったりしました。専属じゃなくなったので仕事をもらえるようになったので。

あ：ページが終わってしまう！　次回、詳しくライターになってからのことを聞かせてください。

き：はい！ぜひぜひお話しましょう。



ウメハラコラム 道

今月から2ページとなり、よりパワーアップしたウメハラコラム。アーケードゲームとコンシューマーゲームという、現在のゲーム業界を取り巻く環境についての質問に対して、どのように考えているのか……。2D格闘ゲームのトッププレイヤーとして語ってもらった。

今月の質問

ウメハラさんに質問です。ウメハラさんは家庭用版の格ゲーをプレイするんですか？

（質問者：トランクさん）

ゲーセンに来てる人たちに共通するのは皆ゲームが大好きってこと

モリカワ（以下モ）：今回の質問は、『ウメハラさんは家庭用版の格ゲーをプレイするんですか？』という質問です。

ウメハラ（以下ウ）：結論から言うとプレイします。主にコンボ練習や、対戦中に気になったことを調べたりね。ネット対戦はしないけど。

モ：今どきの家庭用版は必ずトレーニングモードがあるしね。そういう練習とかの効率は、アーケードでやるのと比べると雲泥の差だよね。一人でトレーニングモードしてるウメハラってあんまり想像できないけど（笑）。ネット対戦はやらないんだ？　それはもったいないかも。ストリートファイターⅣのネット対戦は、技術的に相当レベルの高いことをやってるらしいよ。

ウ：そうなんだ？　確かに知り合いの家でネット対戦をしたときにはとても快適で、スゴい時代が来たなーと思ったけどね。

モ：しかも、今後はネット上のルームに集まって勝ち抜き戦をしたり、自分の番じゃない時は観戦したりできるようになるらしい。

ウ：マジで？　そりゃスゲーな。

モ：ゲーセンに携わる人間としては、そうやってこの先どんどんネット対戦環境が充実していくと、ゲーセンで対戦をする意味がどんどん薄れていく気がしてしまって正直脅威だよ。

ウ：え？　本気で言ってる？　どんなに家庭用の質が良くなってもゲーセンに行く意味は絶対に無くならないよ。

モ：うーん、ゲーセンならではの魅力っていうのは、もちろん俺もあると思うけど、家庭用のメリットがそれを上回る日が来てしまうんじゃないかっていうね。現状でいえばコミュニケーションの取りやすさとかはゲーセンならではだよね。

ウ：もちろんそれもある。実際、俺と仲の良い人は9割方ゲーセンで知り合った人たちだからね。趣味にもいろいろあるけどゲーセンに来てる人たちに必ず共通してるのは皆ゲームが大好きってことなんだよね。当たり前のように聞こえるかもしれないけど、世間的にオシャレとされてる趣味だと大して好きじゃないのに、そのコミュニティに参加してる人っているじゃない。けどゲーセンに限って言うとそれは無いからね。だからこそ年の差や考え方の違いがあっても仲良くなれるんだよね。



トレーニングモードやネット通信対戦など、家庭用ゲームは充実していくが、ゲーセンでしか味わえないことが多くある。

モ：うんうん。ゲーセンで知り合った間柄の、ある種の信頼感みたいなのはスゴい（笑）。カッコつけで『俺格ゲーやってます！』っていうのはまずありえないしね（笑）。

ウ：そう（笑）。でも俺がゲーセンに行く意味があるって言った本当の理由は別にある。

モ：俺はパッと思いつかないな。今のトッププレイヤーたちは皆ゲーセン育ちだし、家庭用メインに移行していく人はかなり少ないと思うけど、今後どんどん充実していくであろうネット対戦環境が新たな強豪プレイヤーを生んでいくんじゃないかな。

ウ：そうかもしれない。特に海外はゲーセンに集まるのがとても困難だからネット対戦のできるストⅣは大人気。俺は今年15回以上も海外への招待があったから、ネット対戦の影響が大きいのは実感してる。じゃあなぜゲーセンに行く意味があるのかというと、対戦における読みは画面の中だけではないからなんだよ。例えば調子に乗っているときはボタンを押す音が大きくなったりするでしょ。そういうことも相手の情報の一つ。

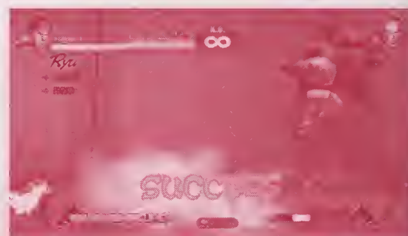
モ：あるある（笑）。俺もそうだ。

ゲーセンは環境がコロコロ変わる ベストな精神状態でプレイできるとは限らない

ウ：ほかにもゲーセンで対戦しないと読みとれない情報というのはたくさんある。それに家でプレイする場合は常に一定の環境だけどゲーセンは環境がコロコロ変わる。店内が狭かったり、周囲がうるさかったりすることで、ベストな精神状態でプレイできるとは限らないんだよね。だからゲーセンの方が精神的な強さが勝率に反映される。これは大会にも同じ事がいえる。練習は家庭用でできても大会では顔を合わせて試合をする事になるから、表情やしぐさから情報を読み取る習慣が無いのはとても不利だよね。それにアウェーでのプレッシャーに打ち克つようなメンタルも鍛えられない。俺はよくメンタルが強いと言われるけど、台をたたいて脅してくるヤンキーとずっと対戦してたからね。小さな事で動じるわけがない。まあ今のゲーセンは平和だからそういう事もあまり無いだろうけど、家庭用に比べればメンタルが強化される機会はたくさんあるはずだよ。

モ：なるほどねー。でも家庭用だと相手が分からないから変なプレッシャーがかからないよね。有名なプレイヤーが相手だと緊張して本来の力が発揮できない人って結構居ると思うんだよね。そういう格みたいなのが一度リセットされて平等な勝負ができるのはいいところじゃない？

ウ：うーん。俺は逆にそこが家庭用のデメリットだと思う。苦手意識を植え付けてミスを誘うことができるのは強さだからね。極端な話、ゲームの技術が大したことなくても多くの人間に苦手意識を持たれてる人が最強ということだってある。つまり勝つための手段が一つ減ってしま



このようにコンボを教えてくれるモードが付いているものもある。家庭用の充実ぶりは目を見張るものがあるが……。

対戦における“読み”は画面の中だけではない

一回だけわざと負けようかなと思ったことがある

ウ：まあ、そんな俺も一回だけわざと負けようかなと思った時があったんだけどね。

モ：へー。どんな時？

ウ：まだ14歳だったころに秋葉原でゲームしてたら体のデカイ、モヒカン頭のリクームみたいな奴が店内に入ってきたの。しばらくしたら店内がざわつきだして、何事かと思って店内見回したらそいつが五十インチ筐体の上でジャンプしてんのよ！　何度も。

モ：それはヤバい（笑）

ウ：でしょ？　しかも店員が注意したら怒って店員に絡み始めた。危ねー奴だなとは思ったけど、俺が居た所は広い店内の端だったから大丈夫だろうなと。店員に絡んでることだしだれかが警察呼んで終わりだろうと思ってたら、そのリクームがなぜか俺の方に走ってくるのよ。アレ？　って思って見たら目が合っちゃってさ。これはヤベっ！　て思ってたら俺に乱入してきたのよ。この時はマジで怖かった。明らかに話が通じる相手じゃないからね。迷いに迷ったけど、なるべく接戦を演じて勝とうと判断した。もちろんプレイも超ド派手。全技術を総動員して名勝負に見せるよう努力した。まあここまでしても暴れかねない相手ではあったけど何とか無事にやり過ごすことができた。大会での緊張感なんてリクーム戦に比べたらどうってことないよね（笑）。いい修行になった。

モ：負けて当然と思わせる派手な魅せプレイをしつつも接戦にして、相手のプライドも満足させたと。リクームプレッシャーを見事に克服して事なきを得たわけか。確かにゲーセンならではのエピソードだ（笑）。

うんだよね。このことに限らず勝つ方法が多ければ多いほど対戦は面白いよ。そういえば格付けがどれほど重要かというのが良く分かるエピソードがある。

モ：どんな？

対戦やる前から相手に弱くなってもらう方法を朝から晩まで考えた

ウ：昔、同じ人とだけ対戦してたことがあるのね。技術や知識はほぼ互角で、なかなか勝負が付かなかった。普通は技術や知識で差をつける努力をするけど同じ環境で練習してるから新しく開発した技もすぐにまねされてしまうんだよね。まあ、外部の人との差はどんどん開いていったけどね。基本的には俺が勝ち越すんだけど、せいぜい6：4くらい。日によっては五分の時もあった。そんな事を続けていくうちに、一つの疑問が生まれた。その日の勝敗はどうやって決まってるんだろう？ってね。一般的には調子の良し悪しということになってる。ところが、調子はいつ決まるんだろう？　という疑問が今度は出てくるでしょ。朝起きてから対戦するまでの行動で決まるのかもしれないし、前の日の食事の量や質で決まっているのかもしれない。対戦する直前までは調子が良かったのに階段で転んだり他人と言い争いをしたのが原因で調子が悪くなってしまうことだってあるかもしれない。結局調子を良くする方法は思いつかなかった。まあ、そんな方法がありゃ苦労しねーわな。

モ：確かに調子の良し悪しに影響するであろう要素っていろいろあり過ぎるし、これっていうのも無いよね。

ウ：うん。でも逆はどうにでもなるなと思った。つまり調子を悪くする方法ね。もちろん自分にやるわけじゃないよ。対戦やる前から相手に弱くなってもらう方法を朝から晩まで考えた。いろいろやったよ。相手より早くゲーセンについて相手の台にゴミを置いといたりガタガタする椅子を置いといたりね。

モ：(笑)。

ウ：今考えるとどうしようもないクソガキだったなと思うけど、勝ちたかったんだからしょうがないよね（笑）。嫌がらせの効果があったのかどうかは分からないけど、ゲームではなく相手を攻略することに意識を向け始めたおかげで勝率に変化が出始めた。6:4から5:5だったのが7:3から6：4という具合にね。相手は裏でこんなことされてたとは知らないだろうけど一度植え付けられた苦手意識はそう簡単には消えないからね。そいつはいつの間にか俺の敵じゃなくなってたよ。

自分が良いプレーをしたら歓声やどよめきがある気持ちいいよね

モ：その話を聞いて忘れてた感覚を思い出した。俺は格ゲーのそういうアナログな部分が何より好きだったんだなって。近ごろはネットなんかで情報があふれてるのもあって、かなりデジタルに攻略していくのがはやりみたいなとこがあるじゃん。もちろんデジタルな攻略も大切なんだけど、そういう流れに傾倒し過ぎて見失ってた部分かもしれない。

ウ：そう？　そりゃ良かった。他にはゲーセンならではの読みってのもある。俺がある大会で優勝した時の話。決勝の前、三位決定戦をやってる最中に決勝の相手を見たら上を見ながら精神集中して深呼吸してたの。その時ピーンときたんだよね。あっコイツ何か仕掛けてくるなってね。表情を見た感じだとネタを隠し持ってる人間特有の不敵さは無かったから恐らく無茶をする気なんだろうなと思った。案の定セオリーに反した行動ばかりやってきたけど予想してた通りの行動だったからことごとく裏をかくことができたよ。

モ：なるほどね。それにしても、「何か仕掛けてくるな」ってことだけならまだしも、表情からネタじゃなくて無理をしてくるっていうことまで読んでしまうのかー……。まさにゲームだけじゃなく相手をも攻略することに意識を向けてきた賜物だね。そういう観察眼を持つことを日ごろから心掛けているかどうかだけでも、画面内しか見ていないプレイヤーとの差は計りしれないものになりそうだ。ウメハラは大会中・対戦中はどんな時もポーカーフェイスを崩さないイメージがあるけど、逆に相手には余計な情報を読み取らせないようにしてるんだね。

ウ：格ゲーのたとえばかりになっちゃったけど、シューティングや音ゲーだってゲーセンでやった方が楽しいに決まってる。自分が良いプレーをしたら歓声やどよめきがあるんだから気持ちいいよね。ほら、ゲーセンって楽しくね？

モ：はい。すいませんでした(笑)。



大会で対戦する直前の相手の表情から、何を仕掛けてくるのかが分かる。相手の見えないネット対戦ではありえないことだ。



対戦格闘ゲームで勝つために必要なのはデジタル的な攻略だけではなく、目や耳を使い様々な情報を得る必要があるのだ。



トレーニングモードでコンボの練習などは可能。レベルアップに必要な一つの要素ではあるが、それだけでは勝てない。

ほら、ゲーセンって楽しくね?

ウメハラさんから見て、この人は強くなりそうだ』と思うポイントは?

モ：センスのあるプレイヤーって見て分かるものなの？

ウ：分かる分かる。確かな物差しが一つある。

モ：ほう。そいつは興味深い。どんな基準？

ウ：行動を選択するまでの早さだね。こういうと何も考えずに行動すればいいと勘違いされそうだけど、そういうことじゃない。動きに無駄が無いと言った方が正解かもしれないね。リスキーな行動が多くても積極的に行動してるヤツは伸びる。それとは逆にこの選択でいいのかなー？　とか考えながらやってる人はいつまでたっても強くなれない。

モ：自分からいろいろ仕掛けることで得た良いイメージは実になりやすいし、同じ失敗でも自分から仕掛けて返されるのと、あれこれ考え過ぎて後手に回ったったあげく対応に失敗するのとでは価値が違うっていうようなこと？

ウ：そういうこと。まあ、選択が早いってことは 性格的な問題もあるから慎重な性格の人は実行するのが難しいかもしれない。でも、本当に強くなりたいとか気持ち良いプレイをしたいと考えているなら意識して変えていく必要がある。初めは勝ち負けを度外視することになってもね。選択が早いということは相手の思考を先回りできるってことでもあるんだよね。つまり対戦が強いってことになる。俺は意識して行動を早めるようにしてるけど、知識のあるプレイヤーほど行動が遅くなりがちなんだよね。でもそれは間違い。多少危なくても選択を早めた方が強い。

モ：確かにただ対応しようとするよりも、自分から仕掛けてそれを返そうとする相手の更に裏を取る方が楽しいし、内容に意味があるよね。それに早さを心がけていれば展開に遅れることが少なくなるし、逆にスピードについてこれない相手はその時点でふるいにかけてしまうことができるよね。

ウメハラ



2D格闘ゲームで数々の大会を制覇している、アーケードゲーム界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。"EVO Championship Series"で「ストリートファイターⅣ」世界一の座に輝いた。

モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店員。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラ氏とは十年来の友人。主な戦績は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

ウメハラへの質問募集!

ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくは下記のメールアドレスまで送ってください。たくさんの質問をお待ちしております。

メールアドレス：post_arcadia@arcadiamagazine.com

海の王様

ハリス8号・魔界村物語2009
猛者通信 ～雪の魔王編～

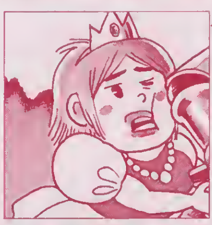
仕分けするならまず議員の議席数からやれよ！　スペランカーは薄れゆく意識の中でそう思ったわけではなく、12月24日発売の『ダライアスバースト』DXパックはいろいろ付いててスゴいから買ってくだしあ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

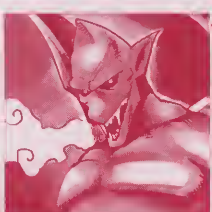
登場人物みたいな



まさ
むき出しの欲望を隠そうとしないアクセル・ホークのような昨今だが、なんだかんだで七年目が終わりそうなのだなあ、と感慨深し。



ケソ
東京マラソンの抽選で落選してしまい悲しいやらホッとしたやら。もしレビューで40点付かなかったら1年禁ガンプラに入ります！



タキョス
SHO様と共にメスト釣り部のホームレイク・霞ケ浦へとバスハントに繰り出すも、かかったのはチャンネルキャットフィッシュというのはどういうこったコラ。

FISH ON：01

タネモミ握って村おこし宣言

Makai Village 2009.

まさ　知るかね君。先日i-Phoneアプリ版の『魔界村』を遊んでみたのだが、実にシッコチビリングな素晴らしき完成度だという事実を。

ケソ　え？　マセルってi-Phoneなんていうハイカラな機器持っていましたっけ？

まさ　ムス。我のケータイは昭和から使っておる年代ものだがね。トリステルに隣接するデザイン事務所、チタンヘッズの主であるカミーバ氏（『GNO2』チームギンザドリルのエース）のi-Phoneを触らせても、ロウタのだよ。

ケソ　なーんだ。僕と同じじゃないですか。僕も触らせてもらったんですけど、すごいですねあのデキは。

まさ　そーじゃろうそーじゃろう。あんなに小さな画面なのに、ゲームはちゃんと「魔界村」しておるさなあ。液晶のタッチペネルに慣れるまで一苦労だがね。いっそ、アーケードで出してほしかったっぺれ〜。

イタキヨ　『魔界村』も息が長えなあ。最初に出たのがいつだっけ。

ケソ　1985年っす。

イタキヨ　へー。もう24年前になるんだな。

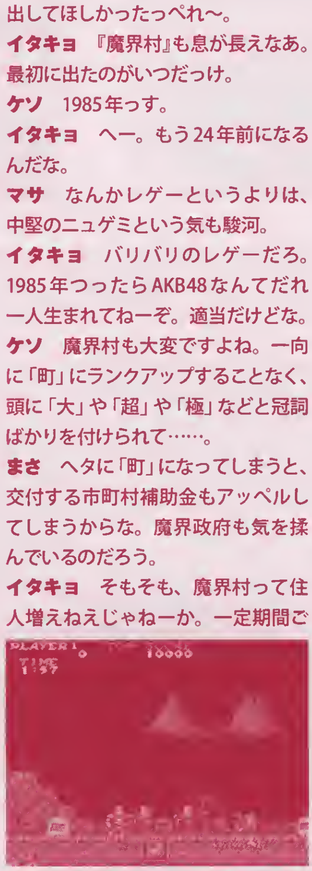
マサ　なんかレゲーというよりは、中堅のニュゲミという気も駿河。

イタキヨ　バリバリのレゲーだろ。1985年つったらAKB48なんてだれ一人生まれてねーぞ。適当だけどな。

ケソ　魔界村も大変ですよね。一向に「町」にランクアップすることなく、頭に「大」や「超」や「極」などと冠詞ばかりを付けられて……。

まさ　ヘタに「町」になってしまうと、交付する市町村補助金もアッペルしてしまうからな。魔界政府も気を揉んでいるのだろう。

イタキヨ　そもそも、魔界村って住人増えねえじゃねーか。一定期間ごとに、住民がアーサーに退治されてるだろ。



村の入り口から早くもゾンビが大挙してお出迎え。テキスト書きながら以前TSUTAYAで発見した「ネズミゾンビ」なる映画を思い出した。

まさ　ムス……！　ニクピヤキラーンダラジュル（グリズルが獲物を見つけて目を光らせ涎を垂らすさま）。今回は、24年ぶりに明かされる『魔界村』の実体について忌憚なく語り合ってみたいと思うがどうか。

イタキヨ　ま、いいけどよ。

ケソ　魔界の歴史がまた1ページ……。

FISH ON：02

まさに外道！外患誘致への道

Tough Boy.

まさ　我思ったのだがね、初代『魔界村』のオープニング。何の理由があって、アーサーとプリンセスプリンプリンは墓場でごゆるりとくつろいでおるのかね。

イタキヨ　おおかた、家臣の目を盗んで逢い引きでもしてたんだろ。

ケソ　それなら近所のスタバかスープストックで待ち合わせろって話ですよ。墓場でデートするって、どんだけしげる水木フリークだよ！　と詰問していきたい。

まさ　オープニングの場所が既に『魔界村』の一部分だとしたら、先に不法侵入しているのはアーサーの方ではないかねはいパン！

イタキヨ　……まあ、乱暴な言い方だが、その仮説が本当なら、先に村に侵入してたのはアーサーたちの方になるのか。

ケソ　へへっ、不法侵入ならプリンセスがさらわれても文句言えねえや。

まさ　加えて、アーサーは最初から殺傷能力満点の「槍」を所持していたというから、これは立派な銃刀法違反ではないのか。

イタキヨ　途中からはオノやナイフもブン投げるしな。

まさ　しかもアーサーは、鎧が脱げたあとはパンツ一丁で村内を駆け回るよってに、これは公然わいせつ罪に問われてもおかしくは、あ、ねい。

イタキヨ　……せめてシャツの一枚でも着てろよって気はするよな。

まさ　さらに付け加えるなら、村内に出現する石像や骨董品などのアイテムをアーサーは無断で収得しているゆえ、これは横領罪にも当たるのではないか説。

ケソ　う、うわあぁ〜。不法侵入に加え銃刀法違反、さらに公然わいせつ罪に横領罪と……な、なんという悪鬼羅刹なんじゃあ。



まさ　1面のゾビっ子なんて、ただ歩いているだけでアーサーに撃滅されてしまうからな。いくらゾンビに人権無しとはいえ、問答無用でSATSUGAIするのはあんまりだろう。

ケソ　カラスも飛んでるだけで打ち落とされますからね。

イタキヨ　まともな奴ほどフィルソバッド。まさにタッポイの世界だな。やべ、タッポイとか言ってたらCR北斗の拳（フルスペの方）打ちたくなってきた……。

まさ　これらのことから考えるに、実は「魔界村」に暮らすゾビっ子たちの平和な日々を乱していたのは、アーサーの方ではなかったのか説。

イタキヨ　でも実際、プリンセスはさらわれてるだろ。それらの罪過は彼女を取り戻すための不可抗力だったのかもしれねえじゃん。

ケソ　プリンセヌは不法侵入を問いただすために「ちょっと署までこい」のノリで事情聴取をされてただけで、後で解放される予定だったのKA・MO・NE。

イタキヨ　まあ、大魔王も最後までプリンセスを生かしておいたし、殺すつもりは最初から無かったのかもしれねえな。

まさ　仮にプリンセスを取り戻すためとはいえ、虐殺された村民は幾百人……ギャザでいうなら1対100交換なんて、こいつはありえねー！（by善之字元帥）

ケソ　英雄伝説の裏側にあった恐るべき真実を知ってしまった我らは、さらに魔界村の奥地へと踏み込んでいくのであった。

初公開

これが魔界村の組織図（想像）DA!!

仮にも「村」と付いてるからには、相応の組織があって地方自治が実現しているのだろう、との予想を元に、魔界村の組織図を考えてみたがどうか。

村の頂点に立つ実質的支配者は「大魔王」。魔王という名前の響きはおどろおどろしいものの、「村長」と言い代えれば親しみが増すからあら不思議。

村長の下に仕えるのは1、2面ボスの一角獣、3、4面ボスのドラゴン、5、6面のボスであるサタン。彼らが村の各エリアを取り仕切っているいわば区長であり、その下にレッドアリーマーやゾンビ、大男などが付き従っているという寸法だ。

やはり地区ごとに「戸締まり注意」、「パンツ一丁の不審者出没」など回覧板を回しているのだろうか。地区対抗運動会などの催しがあるかどうかは知らない。

村長
大魔王

区長	区長	区長
一角獣	ドラゴン	サタン

村民の皆さん

FISH ON：03

おはよう一番 明るい魔村

Good Mourning MAKAI.

ケソ　魔界"村"って付いてるからには、当然村長が居るんですよね。

イタキョ　一番偉いヤツだから、当然大魔王＝村長っていうことになるんじゃないか？

ケソ　肩書きが二つあると、どっちの名前で呼んでいいか迷いますね。

まさ　そもそも、初代魔界村の大魔王には名前が無いからな。譲歩して「大」が名字で「魔王」が名前とする。それなら「大村長」とか呼べるのではないかね。

イタキョ　大酋長とか大首領といったノリだな。そもそも「大」が名字なんてことはありえねーと思うが。

ケソ　村長はやっぱ村民たちが選挙で決めるんですかね。四年に一回くらいのペースで。

イタキョ　そのときに一番強いヤツが村長になるんじゃねーの？　実際に闘って決めるとかさ。

ケソ　大魔王より4、5面ボスのサタンの方が強かった気がしますけど。

まさ　時期村長の座を狙って、力を付けているのかもしれぬな。次の村長決定戦がた～のしみ～。

ケソ　税収とかはどうなってるんですかね。奴ら、働いているようには見えませんが。

イタキョ　門番とかの給料はどこから出てるんだよ？　って話だよな。やっぱ、一角獣とかは身分が違うんだろうな。

まさ　要職ゆえ、門番（ボス系）はれっきとした地方公務員と考えるのがいいのではないだろうか。

ケソ　あいつらはエリアのボス、いわば区長の役目を果たしてるんじゃないですかね。

イタキョ　ドラゴンの区長とか、会議で怒らせたらえらいことになりそうだな。

ケソ　住民の数的には、プチデビルが大量に出現する2面あたりが多そうですね。

まさ　そもそも、全員に住民票が発行されているかも怪しかろう。

ケソ　どこかに「魔界村役場」があって、そこに行けば住民基本台帳とか見られるんじゃないですか。

イタキョ　もし「魔界新聞」などの地方版が発行されてたとしたら、アーサーが暴れた後のおくやみ欄は1Pや2Pじゃ済まねえぞコラ。

まさ　成敗されたモンステルはゾンビになって蘇る可能性もあるゆえ、人口は減らぬかもしれぬがね。



FISH ON：04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the ond of the fight.

ケソ　いやー、こうして討議してみると、実に24年の歳月を経て、魔界村の新事実がいろいろと明らかになりましたね。

まさ　ムス。村の組織や運営形態のみならず、英雄と思っていたアーサーの驚くべき実態もな。

ケソ　魔界村がいつまでたっても「町」へと進化できないのは、アーサー一人が原因だったということも判明しましたからね。

まさ　罪無き村民の人たちに迷惑をかけ続けるアーサー氏には、猛省を促したい。

イタキョ　つうかさ、今ちょっと『大魔界村』のストーリーを調べたんだが、実はもともとあの場所には人間たちの村があって、そこを魔界の住民が不法に占拠してるだけらしーぞ。

ケソ　なん……だと⁉

まさ　じゃあ、アーサーが魔界村の住民を蹴散らすのは、ちゃんと理由があってのことだったのか。

ケソ　そしてこの諦念……。

まさ　一瞬でもアーサーの正義を疑った我々が恥ずかしいっぺれ～。すまぬ、すまぬ！

イタキョ　ま、今の日本国総理じゃ「魔界村は人間のものだけではありません」とか言いそうだけどな。

ケソ　SNKG。

～つづく～



猛省編集便り

2日連続の豪遊……！　これにはイタキョ～も猛省……！　というわけで、映画カイジは観ていないタキョスだ。今月のネタは、本来なら取材モノを予定していたが、突如魔界村にスリ替わった。まぁ、大人の事情ってヤツだ。察してくれ。そうそう、某『ドラ○ゑ』はやっとこさ「エリート戦闘民族」の称号ゲット。『モソハソ』やらなくなったと思ったらコレかよ。そりゃ1050年地下行きにもなるわ。さ～て、仕事（のフリ）するかぁっ!!

猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたスーパーマッチョマンには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンタープレイン アルカディア編集部
海の王様 猛者通信 係
◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

俺にゲー

ゲーム好きが、自分のフェイバリットゲームを、思う存分にしゃべってもらうこのコーナー。今回は『バーチャの鉄人』と言われ、ゲームをしない人にすら知られていた「ブンブン丸」が、当時の『バーチャブーム』を含めて語ってもらった!



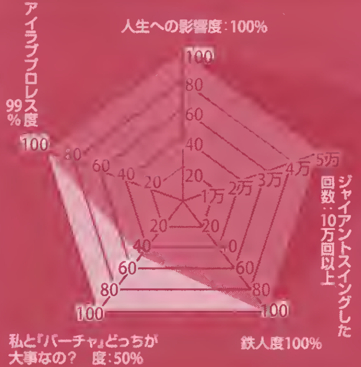
バーチャファイター2

■メーカー	：セガ	■稼働	：1994年11月
■ジャンル	：3D対戦格闘	■使用基盤	：Model2
■操作方法	：8方向レバー＋3ボタン	■移植	：セガサターン、プレイステーション2 Windows

今月のゲーム野郎　ブンブン丸



リリース当初からいまもファミ通所属の編集者で、いろんなゲームの攻略、解説などもこなす。ゲームはアーケード、家庭用、ジャンル問わず雑食。最近のお気に入りは『ボーダーブレイク』と『LEFT 4 DEAD』とか。



やってなきゃここまでゲームを仕事にすることもなかっただろってことで100%。あとは適当に。シリーズ通算でいけばコレくらいジャイスイしてると思うんだよなあ。てか、15年以上たつんだね……。軽くビビるね。

全国のゲーマーたちがド肝を抜かれた日

2D対戦格闘ゲームブームの真っただ中にあった1993年。セガから異色の対戦格闘ゲームがリリースされた。『バーチャファイター』と呼ばれたそのゲームは、当時のゲーム業界ではほとんど利用されていなかった3D技術“ポリゴン”を駆使して製作されたゲームだった。見た目こそカクカクした人形のようだったが、パンチやキックを繰り出す動きは今まで見てきたどんなゲームよりも人間っぽく感じられた。打撃技の上段、中段、下段のがい念。さらにはボタンでガードするといったこれまでの格闘ゲームに無い仕様は、多くの格闘ゲーマーから奇異な目で見られた。少数の物好きな格闘ゲーマーと、それまで格闘ゲームに触れたこともないゲーマーたちがちょこちょことプレイする。初期の『バーチャファイター』はそんなゲームだった。だが、その独特のグラフィックと動きがツボにハマるファンが居たのも事実で、徐々にプレイヤーを拡大していった……。

その翌年に満を持してリリースされたのが、当時圧倒的なグラフィックを誇ったセガの最新アーケード基板、Model2で製作された『バーチャファイター2』だった。上中下段の打撃技やガード、投げなど、基本的な骨子は変わらず、グラフィックとスピード感、新キャラクターの追加といった肉付けの部分を大幅に強化。特に革新的だったのが、テクスチャーマッピングによって美しく生まれ変わったキャラクターたちと、秒間約60フレームで再現される動きだった。それまでの秒間30フレームから倍増となった描画処理は、ヌルヌルとでも形容したくなるほどの滑らかな動きを可能にしたのだ。また、前作で評価の高かった登場キャラクターたちの技のモーションについても調整がなされ、より人間的でリアルな動きとなったことで、試合から感じ取れる臨場感も大幅に向上。ゲームセンターですさまじいほどの存在感を放っていた。

初めてこのゲームをゲームセンターで見た人間は、みんな新キャラクターとして追加されたシュンが演舞を行うアドバタイズムービーを見てド肝を抜かれたといっても過言ではないだろう。ゲームとしてもより洗練され、打撃をヒットさせれば有利、ガードされれば不利といった、3D格闘ゲームにおける攻防の基礎概念を構築したのもこのゲームといえるだろう(一部の技に例外もあるが)。スピーディーな試合のなかで、打撃における攻防の有利不利を体感し、駆け引きを仕掛けていく。この楽しさは多くのプレイヤーに受け入れられ、あっという間に全国に熱狂的なファンを生み出していったのだ。

かつてここまで人を引き付けたアドバタイズがあっただろうか?



を怒らせろ!!

スピーディーな試合展開が大好きで サルのように新宿に通い詰めたあのころ

2D格闘ゲームに慣れ親しんでた俺たちからしてみれば、『バーチャ』のキャラクターがハイキックを繰り出すだけでその迫力に興奮。そんな状態だったのに、『バーチャファイター2』ときたらキャラクター固有の技が大幅に増加。ウルフのプロレス技の豪快さにうっとりし、アキラの崩撃雲身双虎掌を見てあまりのかっこよさに嫉妬すらしたわけです。こんなスゴイアーケードゲームがほかにあったか？ もちろん今のゲームは面白いし、俺自身も楽しんでプレイしてる。でも、あの時の自分が受けたインパクトを超えるような感覚を、それ以降のアーケードゲームからは感じられていないというのも事実である。これはきっとゲームの面白さの問題だけでなく、既に俺がそれくらい『バーチャファイター2』というゲームにのめり込んでしまっていたにほかならないのかもしれない。昨今のように攻略本を読めばガード、ヒット時の硬直差が分かるわけでもなく、インターネットが一般的に普及していた時代でもない。ネットの情報源といえばニフティや東京BBS程度のものだった。この技を当てた後ならこの技がつながりやすい。といったことを感覚として覚え、それを対戦で生かしていけるプレイヤーが強かった時代だった。自分たちの手でゼロから一つひとつの戦術を構築し、それを自分たちの対戦で実践していくことの楽しさ。強くなることに対して、だれもが本当にピュアだった。そんな中で俺も強くなりたくて必死に考え、必死に対戦した。自分が強くなっていくのがはっきりと分かるこの感覚。まるで自分からメキメキと音が出ているかのような。その過程が本当に楽しかったことは間違いない。いつだか忘れたけど、150連勝なんて記録もこのころに出したんだっけ。懐かし過ぎる。



"ブンブン丸"という名前の由来ともなった、ウルフの投げ技、ジャイアントスイング。



崩撃雲身双虎掌の衝撃はすさまじく、この技のためにアキラを使うプレイヤーが急増した。

メディアも巻き込んだ 『バーチャ』の求心力

気がつけば『バーチャファイター2』は全国的なブームとなり、どのゲーセンでも連日対戦、大会が行われるような状態となった。今にして思えば、あの環境でゲームをできていたということは本当に幸せなことで、今でも当時『バーチャファイター2』をやっててよかったとすら思う。平日のゲーセンに有名プレイヤー見たさにギャラリーが100人以上もくるような環境である。俺は"ブンブン丸"などという珍妙な存在となり、トッププレイヤーのひとりとして数えられるようになっていた。俺は昔から今でもそうなんだけど、プレイしているゲームはやってるやつが多ければ多いほど楽しいって考え方だった。だから、自分がハマってるゲームをほかのみんなにもプレイしてほしいって一心で何でもやった。自分が仕事しているファミ通で『バーチャ』の記事を書くだけにとどまらず、テレビや雑誌などの出演依頼なんてものが来ても即出演。自分のハマってるゲームがどれだけ面白くて魅力的なものかをアピールするチャンスがあれば何でもやったなあ。冷静に考えると、俺セガの回し者でも何でもないのに必死になってたなあなんて(笑)。気がつけば人生そのものに影響を与えるくらいどっぷりとハマりまくったわけだけど、本望である。多分、当時『バーチャファイター2』をプレイしてたやつは、みんな同じ気持ちだと思うんだよね。それくらいみんなあのムーブメントを楽しんでたし、あの環境が好きだった。ゲーム単体の魅力だけじゃない、あのムーブメントもすべて含めて『バーチャファイター2』ってことなんだろうな。

できれば、またあのころみたいなムーブメントが、『バーチャファイター』シリーズのみならず、ほかのタイトルでも構わないので出てくれればなあ、なんて思っている次第。でも、そういうのって待つんじゃなくて、やっぱ自分たちの手で作り出してくもんだよな。というわけで、これからも新しいムーブメントを求めいろんなゲームをプレイしていきたいと思ってます。できればその先で、また皆さんとお会いできることを楽しみにしております。当面は、『ボーダーブレイク』って感じかな。

それでは、またどこかで！



ゲームをプレイしていない人にも『ブンブン丸＝ウルフ』の図式が浸透していた時代であった。

秒間60フレームにかけた青春

テレビって怖いと思った瞬間

当時いろんなテレビ番組に出てたんですよ。その中に、○草橋ヤング洋品店(テレビ東京)という番組があったわけです。ご存知の方も居ると思うんだけど、『バーチャ2』の大会を開催したアレです。決勝は俺とキャサ夫(※1)の対戦だったんですが、番組の意向で勝ったり負けたりの展開にしたいと。八百長ですよー！

確かに見る方が盛り上がる試合内容が好ましいのは理解できるけど、全部八百長もどうなの？ っつうことで、ルールを三本制から五本制にしてもらい、最初の一本づつをお互いで取り合って、残りをガチで闘うって案でやらしてもらいました。結果としてフルセットのギリまで展開する好勝負になったのでホントによかったなと。ちなみに、最後は逃げればタイムオーバーで勝てたんですが、さすがに全国ネットでそんな試合流してもどうなのよってことで、トドメを差すべくギリギリで膝をブッパしたら、サクっとキャサ夫にかわされて倒されちまいました(笑)。しかし、ゴールデン枠でアーケードゲームの大会やってたとか、今じゃ考えられない話だよなあ。

発売三日で見つかった？ 千本パンチ

『バーチャ2』の最初のバージョンは、PKキャンセル(※2)を連続で入力すると、一部のキャラのPが連続でヒットし続けちゃったんだよね。いわゆる千本パンチです。『バーチャ2』の発売当初、俺はPKキャンセルから投げたり中段につなぐ連係が得意だった。で、そのときよくゲーセンに来ていた開発のでっかいK氏に、「このPKキャンセルって連続でつながっちゃわないんですか？」って聞いたのね。そしたら「ああ、それはつながらないようになってるハズだよ」という返事が。じゃあ試す必要もないかと思ってしばらくたったある日、京都のZAP氏から連絡が。「PKキャンセル連続でヒットするんやけど！」。今だから言うけど、ホント三日目で試さなくてよかったなあ。



注釈
※1:ブンブン丸らとともに、セガ公認の「鉄人」の称号を得た『バーチャファイター2』の有名プレイヤーの一人。
※2:『バーチャ』シリーズではPKと押すとパンチ→ハイキックが連続技となるキャラクターが多いが、そのハイキックをGボタンを押すことによりキャンセルするテクニック。

お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！



イラスト：今井神

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

ゲームの料金設定を考える　電子マネーはゲーセンの救世主になるか？

最近、規模の大きいゲームセンターに行くと、筐体に読み取り式カードリーダー――電子マネーの読み取り機器が設置されているのをしばしば目にすると思う。今回はその電子マネーの話。

電子マネーの最大の特徴にして長所は、プレイ価格を自由に設定できるという点にある。アーケードゲームの1プレイ当たりにかかる料金は、30年前のインベーダーブーム以来、基本的に100円、もしくは50円が主流を保っている。これは、1コイン＝1プレイ（クレジット）という「常識」が業界に定着しているからだ。コインを一枚投入しただけで楽しめる、という敷居の低さ、気軽さは、アーケードゲームの大きな魅力だ。

しかし、昨今はゲームの発展と円熟に伴い、開発費、基板価格が高騰、ネットワーク設備の設置・管理が必要であったりと、ゲーセン側の負担は増加する傾向にある。そのため、なかなか以前通りの価格設定を維持するのは難しくなってきている。また、近年ささやかれる消費税の増税もゲーセン経営者の不安の種。例えば、消費税が8%に上がったとして、スーパーで105円で買えたパンが108円になるのは、そう困難なことではない。だが、「1コイン＝1クレジット」が常識であるゲーセンのプレイ料金はそうはいかない。消費税が上がったからといって、1円単位で料金を上げることはできないのだ（10円単位で上げると、プレイに際して面倒な上、割高感が強く出てしまう）。その場合、増税分の負担を負うのはどこか、というと……。

そういった事情の中で、オペレータの中には電子マネーに期待する向きもある。電子マネーなら、1円単位での値上げも可能だからだ。だが、これには設備投資にかかる費用の問題や、「逆に店舗間での1円単位の値下げ競争が起きてしまうのでは」という可能性を危ぶむ声もある。なかなか、手放しで称賛して受け入れるのは難しい状況のようだ。

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	328.1pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT <バンダイナムコゲームス>	326.2pt.
3	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	196.7pt.
5	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	163.2pt.
4	ブレイブルー <アークシステムワークス>	154.2pt.
7	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	94.4pt.
6	Virtua Fighter5 R <セガ>	91.2pt.
9	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd strike <カプコン>	58.5pt.
8	旋光の輪舞DUO <グレフ>	55.5pt.
10	THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア>	51.6pt.

大型筐体部門

1	麻雀格闘倶楽部7 <KONAMI>	296.1pt.
2	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	283.5pt.
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	265.1pt.
4	ボーダーブレイク <セガ>	189.0pt.
5	beatmania ⅡDX 18　SIRIUS <KONAMI>	174.3pt.
6	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	114.4pt.
7	三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔 <セガ>	109.9pt.
8	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	78.2pt.
9	DrumManiaV6 BRAZING!! <KONAMI>	70.2pt.
10	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008 <セガ>	65.7pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

ボーダーブレイク <セガ>

しばらく大きな変動が無かった大型筐体部門だが、『ボーダーブレイク』の登場により波乱の予感。定番タイトルがやや失速している中、一気に上位を狙うことができるのかが注目どころ。



ゲーム性のみではなく、メカデザインなども魅力。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/TAC 北方店/高田馬場ゲーセン・ミカド/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/つるまき　ほか

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは？

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
ヴィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET 8iVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテクセガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
[NEW!!]フレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテクセガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペーストレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
[NEW!!]セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET 8iVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アピオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DIND 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲 NEW!	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- ●店舗の改装や閉鎖、別会社への移管などにより、右ページの加盟店リストから外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

アルカディアクーポン
コピーすると使用できなくなります
アルカディア→ゲームセンター
11月30日から
21-12.29
まで
印 印 印

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2009年12月版

※掲載されているイベント内容は、事前に予告なく変更される可能性があります。
※ここに掲載されているイベント以外にも、「月刊アルカディア」公式ページでは多くのイベント情報を紹介しています。
(http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/location_event_list.cgi)

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

12/5	21:00	Gvs.G NEXT 店舗大会 ◆20:00受付
12/12	20:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆19:00受付
12/19	20:00	VF5R店舗大会 ◆19:00受付
12/27	20:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆19:00受付

埼玉県

★HAP'1 GAME CITTA' UNO
さいたま市桜区田島8-2-12 ☎048-844-8868

12/13	16:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆参加費1人100円、1部シャッフル戦(32名)、2部チーム戦(16チーム)
12/20	13:00	鉄拳6BR大会 ◆参加費1人100円(16名)

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sal.jp/booboss/

12/13	19:00	An×An2トーナメント大会 ◆当日発表
12/27	15:00	QMA6トーナメント大会 ◆当日発表

東京都

★クラブセガ新宿西口
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

12/20	15:00	B3(ブレイブルー大型大会) ◆キャラ変更無し
12/27	12:00	VAMPIRE Dark Stalker's Carnival ◆キャラ変更無し
12/29	15:00	侍魂天下一剣客伝 関東剣客藝～冬の陣～ ◆キャラ変更無し
12/30	12:00	エスボワール(バーチャロンオラトリオタングラム) ◆キャラ変更無し タイム80秒 VM使用可

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

12/6	19:00	MBAA大会 ◆制限なし
12/13	19:00	Gvs.G NEXTランダム2on2大会 ◆ランダム2on2、4位プレイヤーチーム敗退
12/20	19:00	An×An2大会 ◆ハンディ無し
12/27	19:00	ブレイブルー大会 ◆制限なし

★クラブセガ秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

12/5	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
12/13	10:30	VF5R 公式大会 ◆カード必須、先着64名
12/22	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
12/23	10:30	VF5R 公式大会 ◆カード必須、先着64名

★GAME-NEWTON 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

12/12	20:00	スーパーストⅡXランバト ◆個人戦
12/13	15:00	スーパーストⅡXジャイリサアンコール大山公演 ◆3on3
12/26	13:00	北斗の拳 ダムラジ杯 本戦 ◆個人戦
12/27	11:00	VF5R東京ベイエリアカップ ◆3on3

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595/03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

12/06	15:00	ブレイブルー CS大会 ◆参加料無料「闘劇'09」の「ブレイブルー」ルールで開催
12/13	15:00	マヴカプ2大会 ◆参加料無料 2本先取制
12/20	15:00	MBAA大会 ◆参加料無料「闘劇'08」の「MBAC」ルールで開催
12/27	15:00	FHD・闘姫・ランブル2合同大会 ◆参加料無料 ファイターズヒストリーダイナマイト、闘姫伝承エンジェルアイズ、ザ・ランブルフィッシュ 2合同開催

★東京レジャーランド秋葉原店
千代田区外神田1－9－5 ☎03-5298-1360

12/12	20:00	バトファン大会&バトファン祭り ◆シングル戦 受付19:00 対戦台4台設置予定!!
12/19	16:30	VF5Rサラoff 2009 ◆サラoffがアキバにて復活! 詳細は「地方の星」HP(http://www.local-star.com/)まで
12/26	18:00	デモンブライド年末3on3バトル ◆受付16時 軽飯あり ※受付後開始までフリープレイ
12/13・20・27	14:00	第74回 QMA6店舗大会 ◆各大会定員32名受付13:00 ※20日はレディース大会

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

12/5	16:00～21:00	VF5オープンバトル ◆定員無制限・カード保有者のみ
12/6	17:00～	三国志大戦3 公式全国大会 ◆受付11/29 10:00～ 定員32名 カード保有者のみ
12/19	14:00～17:30	戦場の絆 店舗スコアアタック大会 ◆受付12/12～ 定員16名 カード保有者のみ
12/20	17:00～	三国志大戦3 公式全国大会 ◆受付12/13 10:00～ 定員32名 カード保有者のみ、ポポロ店で開催

★ゲームパークZAPS千葉 柏店
柏市根戸386-13 ☎0471-37-1977

12/5	18:00～23:00	VF5R公式オープン大会 ◆参加費無料 19:30受付
12/12	20:00	VF5R公式大会 ◆定員64名 参加費100円 19:30受付
12/19	18:00～23:00	VF5R公式オープン大会 ◆参加費無料 19:30受付
12/26	20:00	VF5R公式大会 ◆定員64名 参加費100円 19:30受付

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

12/6	14:00	Gvs.G NEXT大会 ◆当日決定
12/13	16:00	MBAA定期大会(月2回開催) ◆当日発表
12/27	16:00	MBAA定期大会(月2回開催) ◆当日発表
毎週金曜	19:00～	ブレイブルー対戦会 ◆当日決定

大阪府

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

12/12	17:00	第2回ブレイブルー CS大会
12/19	13:00	キン肉マンMG2「黒Q杯09」
12/26	17:00	第2回ブレイブルー CS2on2(ランダム)大会
12/27	16:00	第1回ブレイブルー CS初・中級者交流大会

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

12/6	14:30	オラタンVar.5.66 ◆シングルトーナメント 参加費無料
12/23	14:30	BURIKI-ONE ◆シングルトーナメント 参加費無料
12/26	14:30	餓狼MOW ◆シングルトーナメント 参加費無料
12/27	14:30	餓狼伝説SPECIAL ◆シングルトーナメント 参加費無料

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

12/6	17:00	VF5R公式大会 ◆16:00受付
12/13	18:30	VF5R公式オープンバトル ◆17:30受付
12/20	17:00	VF5R公式オープンバトル ◆16:00受付
毎週土曜	25:00	WCCF店舗大会 ◆24:00受付

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

12/5・19	18:00	MBAA大会
12/6・20・27	18:00	三国志大戦3大会
12/11・25	18:00	ブレイブルー CS大会
12/12・26	18:00	LoV2大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

毎週木曜	20:00	鉄拳6BR店舗大会
毎週金曜	19:00	Gvs.G NEXT 大会
毎週土曜	20:30	WCCF店舗大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	18:00	鉄拳6BR 2on2大会

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

12/6	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
12/13	19:00	VF5R 公式大会
12/20	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
12/27	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

12/5	19:00	VF5R 公式大会
12/12	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
12/19	19:00	VF5R 公式大会
12/26	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル

★京極ゲームセンター
京都市中京区新京極蛸薬師上ル西入ル ☎075-221-0033

12/5	16:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆15:00受付
12/12	16:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆15:00受付
12/19	16:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆15:00受付
12/26	16:00	Gvs.G NEXT 大会 ◆15:00受付

★スーパーヒーロー 久御山店
久世郡久御山町大字下津屋小字北野23-1 ☎0774-45-3780

12/5	18:00	VF5R店舗大会 ◆17:00受付
12/23	18:00	ガンダムSEED店舗大会 ◆17:00受付
12/26	18:00	戦場の絆店舗大会 ◆17:00受付
12/27	19:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆18:00受付

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

12/6	15:00	湾岸MN3DX店舗大会 ◆14:30受付
12/12	19:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆18:30受付
12/19	19:00	ストⅣ店舗大会 ◆18:30受付
12/26	19:00	メルティーブラッドAA店舗大会 ◆18:30受付

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

12/14	18:00	ストⅣ 初心者大会 ◆参加費100円、PP20000以下
12/15	18:00	ストⅣ 無差別大会 ◆参加費100円
12/27	20:00	ストⅣ 無差別級大会 ◆参加費100円
12/28	18:00	ストⅣ BPLシオバトル大会 ◆参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

12/6	14:00	MBAA大会
12/13	15:00	ストⅣ中級者以下限定大会 ◆PP20000以下 カード登録必須
12/20	15:00	ストⅣ大会
12/27	14:00	ブレイブルー&GGXXAC大会 ◆ブレイブルー大会終了後にGGXXAC受付

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

毎週土曜	21:00	鉄拳6BR今出屋ランバト ◆シングルトーナメント・参加費200円
12/13	20:00	2009鉄拳6BR今出屋王座決定戦 ◆シングルトーナメント・参加費200円

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見町633 ☎0858-23-5255

12/5	20:30	VF5R公式大会 ◆20:00受付
12/12	20:30	LOVⅡ店舗大会 ◆20:00受付
12/19	20:30	VF5R公式大会 ◆20:00受付
12/23	18:30	ⅡDX17店舗大会 ◆18:00受付

香川県

★マックスプラザ 善通寺店
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333

12/6	20:00	LoVⅡ交流大会 ◆10:00受付
12/13	18:00	悠久の車輪トレード交流会 ◆10:00受付
12/20	20:00	LoVⅡトレード交流会 ◆10:00受付
12/27	18:00	悠久の車輪大会 ◆10:00受付

福岡県

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941/093-243-5120
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

12/13	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール

今月のピックアップ① 2009年の最後はブレイブルーCSで

都内最大規模5on5イベント開催!
「ブレイブルー コンティニュアムシフト」年越しイベント

■開催日時	12月31日 17:00～
■開催場所	大久保アルファステーション
■店舗HP	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html
■大会概要	同キャラアリの5on5大会イベント。

今年の年末、今号でも特集した『ブレイブルーコンティニュアムシフト』の大規模大会が開催されるようだ。前作同様、キャラクター相性の強いゲームだけに、5on5形式ではどのような結果が出るのか注目したいところだ。

今月のピックアップ② 15年の集大成がここにあり!

国内最大級『ぷよぷよ通』イベント
第3回帝王杯

■開催日時	2009年12月6日(日) 11:30～17:45
■開催場所	高田馬場ゲーセンミカド IN オアシスプラザ
■主催HP	http://mkdpy.hp.infoseek.co.jp/
■参加費	1人 500円
■イベント概要	大会を中心としたイベント。詳細なタイムスケジュール、ルール等は上記HPを参照のこと。

稼働開始から15年の時を経て、遊び続けられている『ぷよぷよ通』。シンプルなゲーム性とスピーディなゲーム展開が魅力の本作、極まったプレイヤー同士の対戦は必見!

12/27	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール
★TAC北方店 北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022 http://www1.bbiq.jp/maho-do/		
12/6・20	15:00	旋光の輪舞DUOランバト ◆ランバト②／ 20日は③＆決勝
12/13・27	15:00	すっごいアルカナハート2
12/19	19:00	鉄拳6BR ◆ランダム2on2
12/26	19:00	北斗の拳
★TAC戸畑店 北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100 http://homepage2.nifty.com/t-a-c/		

12/5	18:00	Fate ◆早稲田式2on2
12/12	18:00	鉄拳６ＢＲ ◆ランダム2on2
12/19	18:00	MBAA ◆早稲田式2on2
12/26	18:00	Gvs.G NEXT ◆2on2

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店 大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588/097-553-3588 http://www.maruka.jp/game.html		
12/6	14:00 (集合)	三国志大戦公式大会店舗予選 ◆詳細は公式HP参照

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先　③参加資格、参加方法　④ルール　⑤開催日時
⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340 Mail:location2009@arcadiamagazine.com

今月の強者たち 2009年10月開催分

10月に開催されたイベント情報を掲載。
上位入賞の皆さん、おめでとう!

●HAP'1 GAME CITTA' UNO（埼玉）

◇**Gvs.G NEXT大会（シャッフル）　10/4・23名**
優勝:のの(ターンエー)、くろねこ(ゲドラフ)　2位:ファイ、ハレノヒ

◇**Gvs.G NEXT大会（チーム）　10/4・20名**
優勝:エスケープ/ドナ(初代)、逃亡者(キュベレイ)　2位:変態同盟/りとるうぉるふ・ハル∀特攻娘

●BOO-BOSSBOSS所沢店（埼玉）

◇**An×An2大会　10/11・13名**
優勝:ファラウス　2位:ひつじ♪♪♪　3位:D埼O王N

◇**湾岸ミッドナイト大会　10/18・13名**
優勝:KAEDE　2位:CROSS　3位:ユウスケ

◇**QMA6大会　10/25・16名**
優勝:ごろぞう　2位:たこやき　3位:ふぃお

●クラブ セガ 秋葉原（東京）

◇**三国志大戦3～羅刹への道-店舗予選　10/11・32名**
優勝:OMNIX♪

◇**旋光の輪舞DUO～Ball-sperrwerk03　10/25・28名**
優勝:がれな(セオβ)

◇**VF5R公式大会　11/8・15名**
優勝:ぴっぴ(レイフェイ)

●大久保アルファステーション（東京）

◇**マヴカプ2大会　10/18・9名**
優勝:自称ウルヴァリン全一(センチネル、ケーブル、ストーム)　2位:オシム・インド　3位:チムニーだよ

◇**アカツキ電光戦記大会　10/25・9名**
優勝:掘る☆ホース(アノニム)　2位:BJA　3位:たてだっつーの

●ゲームセンターテクノポリス（新潟）

◇**MBAA定期大会 2on2　10/4・24名**
優勝:十六夜1&十六夜2　2位:ハコネ&ヤンマー

◇**勃発ストⅣ大会　10/10・15名**
優勝:ランボー　2位:ぽよん

◇**ブレイブルー定期大会　10/23・14名**
優勝:セス　2位:サイトウ

◇**VF5公式大会　10/25・32名**
総合優勝:NIRVANA　総合2位:あっくんのエサ

●ハイテクランド セガ アピオン（大阪）

◇**MBAA シングルトーナメント　10/4・25名**
優勝:山田さん(都古)　2位:123（吸血鬼シオン）

◇**スーパーストⅡX　10/17・18名**
優勝:ツムラ(フェイロン)　2位:オトチュン(春麗)

◇**三国志大戦3 エリア大会 羅刹への道 店舗予選大会　10/25・32名**
優勝:RAMLAB

●KO-HATSU（大阪）

◇**第3回スパⅡX 2on2大会　10/4・16名**
優勝:偽四国勢/くすモンド(X本田)、やぶ(Xキャミィ)
2位:イケメンズ/ネロ、セキ

◇**第36回アカツキ電光戦記AA大会　10/17・9名**
優勝:たてさんファンクラブ(ムラクモ)　2位:SIG

◇**第22回サムライスピリッツ閃大会　10/17・8名**
優勝:ヒライ様(狂死郎)　2位:高町ろこ

◇**第19回ブレイブルー大会　10/10・32名**
優勝:中尉(v−13)　2位:ラッキー　3位:ガリレオ

◇**第2回ブレイブルー初・中級者交流大会　10/10・23名**
優勝:かにみそ(ハクメン)　2位:でん

◇**第9回ブレイブルー 2on2大会　10/24・17名**
優勝:つかさ(v-13)、羽(ラグナ)　2位:でん、アラクネ　3位:tenchi、ラッキー

●チャレンジャー関大前店（大阪）

◇**Gvs.G NEXT大会　10/3・18名**
優勝:カレーパン(フリーダム・デスサイズ)　2位:ハマーン様のために!!

◇**三国志大戦3大会　10/4・17名**
優勝:RAG　2位:紅月

◇**LoV大会　10/11・10名**
優勝:セレ@今は外道w　2位:ゆきの

◇**三国志大戦3大会　10/18・14名**
優勝:ままんぱぱん　2位:紅月

●三宮 SANX（兵庫）

◇**オラタン5.66 店舗大会　10/3・9名**
優勝:RPO（スペシネフ）　2位:とんぬら　3位:カナリア/うるく

◇**ストⅣ 無差別級大会　10/10・16名**
優勝:接待ガイル(ガイル)　2位:cat-k@アライ　3位:カイ勢

◇**ストⅣ BPレシオバトル大会　10/11・19名**
優勝:サイフ見つかったチーム「S3（ゴウキ）・帷(ザンギエフ)・がんばれゴエモン(リュウ)」　2位:タピオカファミリーチーム「タピオカSMZ改・ロシアン親父・こうげん」　3位:牛鬼おったらなんとかなるやろ②チーム「牛鬼・ひるね」/インモラルボーイズチーム「ワレワレワでぶ専ダ・ちゅうめい・ネオメロ」/ジュウザファミリーチーム「ダイナマイト加古川・KS住宅社長」

◇**ストⅣ 無差別級大会　10/23・16名**
優勝:かずん(ルーファス)　2位:まややま　3位:まっきぃ

◇**ストⅣ 初心者大会　10/24・14名**
優勝:清浦刹那(バイソン)　2位:タピオカ先生　3位:へたれバイソナー

◇**ブレイブルー ランバト　10/25・11名**
優勝:4人目(アラクネ)　2位:そーへい　3位:神奈川からきました

◇**Gvs.G NEXT チームシャッフル2on2大会　10/17・10名**
優勝:デスティニーかっこいいよ、草壁　2位:じー、ヤラレターマン3世　3位:エクレア・エルム

◇**Gvs.G NEXT 2on2大会　10/17・12名**
優勝:ビール(百式)、チューハイ(白キュベレイ)　2位:エクレア、ミサオ

◇**三国志大戦3 セガ公式エリア大会 羅刹への道 第2章　10/12・32名**
優勝:オール神さま(証:45/覇者)　2位:ジョリー

◇**旋光の輪舞DUO 店舗大会　10/18・17名**
優勝:ao（ツィーランα・At攻撃）　2位:マドラックス　3位:T．T

◇**侍魂天下一剣客伝 四周年記念 3on3大会　10/10・42名**
優勝:今期新作アニメ勢チーム/性剣の刀鍛恥(水邪)、とある科学のレーオサン(炎邪)、けんぷしゃー（狂死郎）　2位:冬のソナタチーム　ミニョン、チュンサン、ユジン、サンヒョク」　3位:キース様ファンクラブチーム/えろびでお、帽子、T=R」

◇**侍魂天下一剣客伝 和装大会　10/10・13名**
優勝:じげき(ランダム)・あたりめ(ランダム)　2位:「かまっち(天草)・しわき(ランダム)

●ファンタジスタ（岡山）

◇**VF5R公式大会　10/3・23人**
優勝:ジェイ様(ジャン)　2位:ask(ラウ)

◇**ストⅣ中級者以下大会　10/11・8人**
優勝:プラトン(リュウ)　2位:戸沢政盛(バルログ)　3位:Lunos(ガイル)

◇**ストⅣ大会　10/18・6人**
優勝:しし(春麗)　2位:7way（バルログ）　3位:はかいし(ベガ)

◇**ストⅢ3rd大会　10/24・16人**
優勝:いずみ(ケン)　2位:ムナカタ(ダッドリー)　3位:コーヤマ(ダッドリー)

◇**ブレイブルー大会　10/25・12人**
優勝:ニッコー（ニュー）　2位:まほつか団@MHTK団長(ノエル)　3位:人造昆虫(アラクネ)

◇**GGXXAC大会　10/25・15人**
優勝:ニイヤマ(ソル)　2位:N島(アクセル)

●セガ ワールド 松江（島根）

◇**ぷよぷよ通 店舗大会　10/18・14名**
優勝:りけ選手　2位:店長選手

◇**An×An2 店舗大会　10/24・16名**
優勝:はかたのみの選手　2位:金津設定1選手

◇**ストⅣ ランダム2on2大会　10/24・18名**
優勝:がちもつ&羽衣チーム　2位:まんま&かたなチーム

◇**GGXXAC 3on3大会　10/31・27名**
優勝:厨二病チーム　2位:永遠ダンスチーム

●セガ アリーナ 中間（福岡）

◇**VF5公式大会　10/4・19名**
優勝:●エンたん●(アキラ)　2位:昴

◇**VF5公式大会　10/18・25名**
優勝:紅(アキラ)　2位:マルコメX

●TAC北方店（福岡）

◇**ストⅣ　10/3・10名**
優勝:トサケン(ケン)　2位:しゃーくん　3位:イナモチ

◇**すごカナ2 ランバト　10/4・13名**
優勝:あさひ(リーゼロッテ)　2位:りゅうた　3位:とぷ～ん、Gアベル

◇**すごカナ2 ランバト 2on2　10/18・14名**
優勝:あさひ(リーゼロッテ)、REU（アンジェリア）　2位:UFO、Fran　3位:該当なし

◇**旋光の輪舞DUO　10/25・15名**
優勝:ひろし(工学)(ミカα/ラナタス)　2位:くま袋　3位:BAKI

◇**テトリスGM　10/31・12名**
優勝:MJ　2位:ゴールド無免許

●TAC戸畑店（福岡）

◇**デモンブライド　10/10・10名**
優勝:キルメル(しふぉん)　2位:リーダー（リヒト）

◇**MBAA2on2　10/11・24名**
優勝:クルミ(Vシオン)、チェスト(シオン)　2位:家庭用(遠野)、熱帯(ネロ)

◇**鉄拳6BR　10/17・7名**
優勝:べにたん(ジャック6)　2位:世紀末覇者抜王(ラース)

◇**Fate2on2　10/24・16名**
優勝:オワタ(ギル)、マスコット(アーチャー)　2位:キズカ(ライダー)、HBK（サクラ）

●ゲームプラザアンアン大分店（大分）

◇**ストⅢ3rd大会　10/12・11名**
優勝:どりる矢島(豪鬼)　2位:イワナガ　3位:クロ

◇**ストⅣ[BP30000以下限定]ランダム2on2　10/18・14名**
優勝:マルフォイ(ベガ)&くもさ～ん(ブランカ)　2位:ウドン&京楽春水　3位:KEI.H&ナガト

◇**三国志大戦3ハンデ付き大会　10/25・17名**
優勝:彩華　2位:震度8強　3位:アヅ

今月の猛者！ 特別編～福岡へ!!

さる10月10～11日、何やら大きなイベントがあるというので、ちょっくら九州は福岡まで取材に行ってきた（自費で）。

基本的に、ここの欄はお店から大会の情報をいただいて、それを整理する、という形で掲載している。ただ、それだけだとどうしてもお店が偏ってしまったりするので、たまに近隣のイベントの取材に出たりすることもある。とは言っても、大体関東近県になるのだが、今回はちょっと頑張って九州まで足を伸ばしてみた。

というのも、定期的に当ページに情報を投稿していただいている『アヴァロンの鍵』のプレイヤーコミュニティ・アヴァロンズゲート「弐」から、年一回開催しているオフ会の情報が届いたのと、『鉄拳6BR』の大規模5on5イベント「第５回膝マスター杯」がそれと同時期に開催される、という話を聞いたからだ。「アヴァロン」のイベントは開始から8回目、膝マスター杯も5回目の開催ということで、「こんだけ歴史のあるイベントなんだから、行けば何か面白いことがあるだろう」、と適当にタカをくくって福岡に旅立ったわけだが、いや、本当にいろいろあった……。あったが！　この狭いスペースではとても語り切れない！　……ので、この取材の続きは「アルカディアブログ　アーケード魂（http://www.famitsu.com/blog/arcadia/）」にて掲載しようと思う。半端なヒキで申し訳ないが、そちらをご参照いただきたい！


「アヴァゲオフ8」参加者の皆さん。アットホームなイベントでした。


「膝マスター杯」の様子。人が多過ぎてもう何が何やら。


「膝マスター杯」優勝チーム。5onは関西が強い？

注意！　先々月より当コーナー宛のメールアドレスが変わっています！　現在のアドレスはlocation2009@arcadiamagazine.com

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2009年10月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
旋光の輪舞 DUO	アンリ	89,240,600	さべ@心折れました	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ツィーラン	101,910,030	リンゴ…リンゴダイエット…？	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ミカ	91,331,740	さべ@カリモフメロンパン	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ユルシュル	89,336,500	ERO @レインボー！イラッ☆	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
旋光の輪舞 DUO ver.200	レーフ	30,811,950	GN	ALL βカートリッジ	GAME 41（北海道）
	アンリ	72,115,620	さべ@ドリクラとラブプラス絶賛稼動中！	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ジャスパー	60,740,800	わおわおわ～お	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	チャンポ	68,420,700	この店には狼少年が多過ぎです	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ツィーラン	89,197,310	イエイイエイイエ～イ	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ファビアン	57,844,950	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ペルナ	67,800,340	ERO @もう可愛いすぎ～ペルナちゃん達～	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ミカ	69,887,460	さべ@お兄ちゃん、人生は幸せ？	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ユルシュル	69,126,130	EROよ～エロって呼んでね～	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ラナタス	66,501,380	ERO @ラナタス、君の全てを見せてくれ～	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	忍	71,579,600	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	櫻子	64,082,160	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～	ドキドキ・ユーキ	97,880,810	れっさ～	ALL ノーミス 残×6	大久保アルファステーション（東京）
	ドキドキ・ルイ	94,992,310	まぐれです。	ALL 残×6	Game in えびせん（東京）
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.3.00	キャスパー	1,138,338,180	WSM-MKZ	ALL	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計（熊本）
豪血寺一族 先祖供養		785,700	ⓩ（稼ぎが作業で、いいじゃない）	ALL ウメ	個人申請 コムテックタワー（愛知）
新作					
ザ・キング・オブ・ファイターズ XII	タイム	2'03"74	100	ALL アッシュ、シェン、デュオロン	つるまき（栃木）
ラジルギノア	シングル	471,763,660	まなべのどか	ALL 残2 ラスボス2ミス 1千万落ち	高田馬場ゲーセンミカド&新宿ゲーセンミカド 合同集計（東京）
エスプガルーダII	アサギ	887,838,429	だるりん	ALL	マットマウスパートII（神奈川）
カオスブレイカー		1,264,500	さよならにさようなら	ALL イヴェッタ ラムダー サンドラ	えの木（高知）
シューティングラブ。2007	1人で検定	700,880	奈○さんすいません！ NGM-師匠	連付 9.90	GAME 41（北海道）
	ミックススコアアタック	563,460	FLG-BIN ザ・グレート福○待ち	連付 98-97-99	GAME 41（北海道）
	戦車Aスコアアタック	248,820	BINの3冠阻止へ 仁義なき戦い!? ㊍	連付 Lv99	GAME 41（北海道）
ドラゴンダンス		415,035	UMC(275)	7-4	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
ザ・ランブルフィッシュ 2	シェリル	1,367,870	Y-S	ALL 連付 P×11	えの木（高知）
バーチャファイター 5R	スコア	1,134,800	そうかパワー	ALL ラウ Ver.B	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ぷよぷよフィーバー	るんるん	1,152,292	ZTY	ALL	デイトナIII（埼玉）
レトロ					
メタルブラック	連付	734,600	T^3-CYR-WIZ	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ラビオレプス	ノーマル	8,897,200	みここ旧ver	ALL 連付 ノーマル	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	エキスパート	18,572,600	KTL-ぷーぺら	ALL 連付 エキスパート	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
Gダライアス	ミュー	38,600,260	L2A-大明神	ALL カメ 反転×、3、連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	557,317,147	SPS @もうノーミスしか更新できません	ALL一周2.79億 ドゥーム1ミス 残7ボム1	マットマウスパートII（神奈川）
コットン2		35,343,300	G.M.C..Z.	ALL 連付	個人申請 ブラボー 2（山口）
R-TYPE II		1,627,800	nari @0点	ALL 連付 新宿店	高田馬場ゲーセンミカド&新宿ゲーセンミカド 合同集計（東京）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,063,700	鏡音リン	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ドルフィンブルー		1,500,870	ましこ先生	ALL 2P側 A連 B連付 5面2ミス。。。	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計（熊本）
テトリス・ザ・グランドマスター		8'57"85	777	Level999/999 ノーマル	個人申請 Pier21小平店（東京）
天地を喰らうII	黄忠	4,901,700	いじめカッコ悪いですわよ 前園セブン	ALL D×2 連同付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
忍		783,390	スコアボード完成記念	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
龍虎の拳2	タクマ	3,553,615	D・I	ALL D×12	チャレンジャー A8A8A天神橋店（大阪）
航空騎兵物語		1,478,100	SGP-5V-TNK	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）

次回集計

●次回の集計（アルカディア118号）は2009年12月20日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は12月24日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP!　HI-SCORE!

怒首領蜂大復活 ver.1.5

タイプB・パワー 裏2周も、ついに1兆点の大台が目前に！

稼動から1年半以上が経過し各部門のスコアもかなり煮詰まってきた感のある本作だが、今回は以下の3部門が更新された。

1万ヒットを超えると敵破壊時の倍率が最高の7倍（ハイパーカウンターゲージがMAXかつハイパー未使用時限定）となるので、そのステージのできるだけ早い段階でヒット数を上げるかが重要になるのはご存知の通り。

例えば、ボス戦でハイパーを発動後にハイパーカウンターゲージやハイパー残量を調整してから、面クリアし、ヒット数を上げつつ基本点の高い敵はノーマル状態で倒すなど、周到なパターン組み立てが必要とされる。

ちなみに今回のスコアはどれも当然のようにすべてのステージでコンボをつなげたスコアになっているが、パワースタイルの表（通常）2周は2周目5面の開幕で残機つぶしを行ってランクを下げているとのこと。

また、裏2周パワーはその性能を生かして、4、5面ボス戦でボスの形態自爆まで弾を消し続けて星アイテムで稼ぐ、といったことまで徹底して実行しているのは、さすがとしか言えない。

タイプBパワー裏2周もついに1兆点が目前に迫ってきたわけだが、この分だとユセミ氏の手によって“大台”が達成されるのも時間の問題なのではないだろうか。否が応でもその達成に期待がかかるところだ。

タイプB・パワー 裏2周	ALL
986,724,844,575	
ユセミ@寧々さんいいね！	
グッデイ21（東京）	

タイプC・パワー 通常2周	2-ALL
531,795,626,078	
新潟産/KAZ ？	
個人申請 アミューズメントスペースUFO 八王子(東京)	

タイプC・ストロング 裏2周	裏2周 ALL 残3 ボム3
693,971,366,194	
rkb@言い訳無用	
個人申請 PJC那珂店(茨城)	

ハイスコア通信

●Game41（北海道）
今月もオッサンスコアラーがシューティングラブ。でお互いの加齢臭を激しくぶつけ合う熱い闘いを繰り広げておりました。

●つるまき(栃木)
場所はそのままですが住所だけ変わりました。宇都宮市城東1丁目10-32です。これからもよろしくお願いいたします。

●大久保アルファステーション(東京)
5Fの対戦ゲームフロアに『ブレイブルー コンティニュアムシフト』を入荷いたしました。対戦4セット(8席)が1プレイ50円で稼働中です。ぜひご来店ください。

●高田馬場ゲーセンミカド(東京都)
新宿店は10月18日の営業をもちまして閉店となりました。長らくのご愛顧ありがとうございました。高田馬場ゲーセンミカドは元気に営業中ですので、よろしくお願いいたします。

●チャレンジャーアババ天神橋店(大阪府)
今月も大勢のご来店ありがとうございました。えび店長、また通信しましょうw　・メタルブラック　725300　T^3-CYR-WIZ　ALL　連付

●えの木(高知県)
【前回までのあらすじ】えび店長がチャリで来た！　ISO、あきにゃ、いれぞう、LKR、えど鳩、さとみ、塾長、高沢、虎井権太、寮長の皆々さま方、ご来店ありがとうございました。

新たに追加・変更されるルール

デススマイルズII-魔界のメリークリスマス-ver.4.00

【ウィンディア】、【スーピィ】、【キャスパー】、【レイ】の4部門のスコアで集計します。
※バージョンについては、タイトル画面表示時に、画面最下段に表示されます。そちらでご確認ください。
[工場出荷設定:DIFFICULTY:2、EXTEND SETTING:1ST 40,000,000PTS 2ND 100,000,000PTS、LIFE CAPACITY:3、ENEMY DAMAGE LEVEL:4、BULLET DAMAGE LEVEL:5]

デススマイルズII-魔界のメリークリスマス-ver.3.00

ver.4.00の稼働開始とともに、本バージョンの集計を打ち切ります。

いい加減しつこいようですが……
重要なお知らせ
9月からメールアドレスが変わっています！
hi_score2009@arcadiamagazine.com
※メール送付の際には、必ずアドレスをご確認ください。また、質問の際には必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。また、携帯電話のメールでお問い合わせいただく際には、PCメールの着信設定にご注意ください。

今月の注目トピック
『デススマII』最終版登場!!

今年の6月に、シューターの大きな期待を背負ってリリースされた『デススマイルズII～魔界のメリークリスマス～』が、11月上旬、ついに最終版（ver.4.00）にバージョンアップした。新たなキャラクターとして、前作のサキュラタイプのショットを持つ新エンジェル「レイ」も加わり、今後の盛り上がりが期待できそうだ。

これまでは、バージョンごとに仕様が大きく変わることから、熱心にパターン構築に取り組むプレイヤーは少ない印象を受けた。今回のバージョン固定を機に、熱心に攻略パターンを組むプレイヤーの増加に期待したい。

また、これまで未プレイだったシューターの新規参入も期待したいところ。弊誌読者の方で、未プレイの方がいらっしゃれば、ぜひとも一度触れてみてほしいところだ。

ENJOY & GET THE TOP SCORE!!

講　評

『豪血寺一族　先祖供養』は体力、タイムなどのボーナスが一切存在しないため、点数の高い技をどれだけ当てるかの勝負。CPUのライフ回復を待ったり、タイムアップ時に攻撃を当てるといった事で差をつけていく模様。また、弱攻撃を連射するとCPUがガードし続けるといった反応があり、これを利用してゲージをためるという、豪血寺シリーズらしい攻略が決め手になるようです。

『ザ・キング・オブ・ファイターズXII』はシェンの立ちD→➡＋B→強激拳（カウンターヒット）の連係がキモ。ただし、京、アンディ、大門はこの連係に割り込んでくるので、これらが出現すると大幅にタイムが落ちるとのこと。

『旋光の論舞DUO』は今回からVer.2.00が集計開始。今回もグッデイ21がトップをほぼ独占する形になりました。ヒット数を増やし、体力とタイムを残すシンプルな稼ぎですが、敵の行動に左右される、いわゆる“運ゲー”の面も強いだけに、最終的にはプレイ回数をこなすしかないというところでしょうか。

『ドルフィンブルー』は3面終了時73.4万、4面106.7万という点効率での更新。とにかくタイムボーナスの比重が高いので、どれだけ早くクリアできるかが重要になってきます。なお、5面ボスの武器運しだいではまだ伸びそうとのことです。

『メタルブラック』(連付)はボーナスステージの残カウントは19秒と15秒と少な目ながら、ラスボスの数珠攻撃が計110個の自己ベストを引いて、まさかの更新。ラスボスに関しては前記録保持者だったRVS-R.Y氏考案のMAX開放を使うパターンにより、安定して稼げるようになったのが大きいそうです。ちなみにこれを使うと通常は出現数がランダムであるラスボスの数珠攻撃が1ターン目で15個以上、9ターン目(ラスト)で10個以上確実に出るようになり、大幅なスコアの安定が見込めるということです。はたして最終的にはどこまで伸びるのか、注目したいタイトルの一つですね。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

じっくりやり込む人々へ！

注目ゲーム 最新戦況分析

2009年11月19日版

そろそろ冬の新作ゲームが登場するシーズンとなったが、既存の作品もまだまだアツい。今回は、各タイトルのキャラクター評価を軸に、現在の状況を分析してみた。この記事が、今後のプレイの参考になれば幸いだ。



群雄割拠の戦国時代突入？

バージョンアップから約2カ月たち、役者も出そろってきた。現時点での情勢をチェック。 Text：綠哦

激しいトップ争い

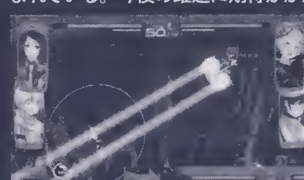
カートリッジ違いを含めると全28とキャラクター数の多い本タイトル。現状ではS～Aランクに属するいわゆる「強キャラ」が半数を占め、またランク間での格差もそれほど大きくはないといった印象だ。**実際の対戦では個々のキャラ性能に加え、パートナー選択が大きく影響する**ため、適切な支援選択をすれば厳密な意味での「闘えないキャラ」は存在しない良好なバランスとなっている。10月8日から現バージョン（ver.2.00）が稼働開始となり、さまざまな部分に手が加えられたが、大半のキャラはこれまでと同じ感覚で闘えるだろう。

注目はやはりSランクに属する6キャラクター。前バージョン（ver.1.00）から評価が高かった**ツィーランα**は、前バージョン時に強力だった部分が弱体化調整を受けているものの、主力のダッシュMは健在。またスパークボール（C）が小ダウンを取れるようになり立ち回りの自由度がアップした。現バージョンからプレイヤーキャラとして追加（復帰）の**ペルナα**はMとSを撃ちつつ、リロード待ちに弾幕技を織り交ぜていく戦法が主軸。特にバリアSは高ダメージかつ回避が非常に困難なため強引な攻めが可能。**セオβ**はルークモード時の火力が凶悪。射撃戦でほとんどのキャラを圧倒できるほか、ノーマルMとSの連係がチャージゲージ有利の状況を作り出しやすく、近接距離ではルークスフィールド（C）での迎撃性能が優秀と、立ち回りに穴が無い。ボス性能がやや不安定なものの、1ミスが痛い本作においてフルタイムで事故を誘発できるのも大きな強み。**ルカβ**はダメージが高くヒットすればゲージを奪える強化Mと、中遠距離において相手の行動を抑制できるS、最大2回まで相手の攻めを拒否できるハイパーブースター（C）を持ち、ゲージ総量も多いと武装スペックが軒並み優秀。近距離張り付きが対策として定着しつつあるので、ルカ側がどう切り返すかが今後のカギとなりそうだ。**ミカαとチャンポα**は比較的スタンダードな性能ながら安定して強い。闘いの基本を学ぶのに適しているだろう。

注目キャラが盛りだくさん

レーフβはリロードが速く攻守に使い勝手のいいSが特徴。相手の移動を制限できる各種弾幕技を併用することで上位6キャラ並の高い攻め能力を発揮できるものの、使用率の高いペルナα、セオβに苦戦を強いられることもありSランクには一歩届かず。**ジャスパーα**は下位キャラに強く上位に辛い典型的中堅タイプ……かと思いきや、セオに有利をつけられる数少ないキャラであることに注目。今後荒らしキャラとしての真価を発揮するかもしれない。

Cランク以下は相性の悪いの組み合わせが多く、とりわけ上位ランクのキャラに対して厳しいとされるキャラクター群。前バージョンで使用率の高かった**忍α**は主力であった特殊近接、アウトバースト（O＋C）の弱体化に加え、オーバーヒート関連の仕様変更の影響（欄外参照）をもろに受けてしまい、大幅パワーダウン。**ユルシュル、櫻子**も主に対応力の低さがたたって厳しい闘いになるものの、いずれもまだ伸びしろが大きく、職人的なプレイヤーにも恵まれている。今後の躍進に期待がかかる。



◀現バージョンからめでたく本格参戦となったペルナ。αのアンサンブルレーザーの発生速度は驚異の一言。



▶セオβは防御ユニットとの相性が際立って良好。どっしり構えて闘うことができる。

カートリッジ別ランキング表

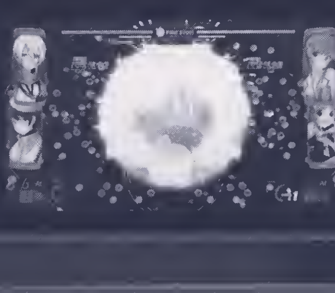
ランク	キャラクター
S	ツィーランα、チャンポα、ミカα、ルカβ、ペルナα、セオβ
A	ジャスパーα、ツィーランβ、レーフβ、ルカα、ミカβ、ファビアンα、ラナタスβ、セオα
B	ペルナβ、ラナタスα、チャンポβ、アンリα、ジャスパーβ、アンリβ、レーフα
C	櫻子α、忍α、ユルシュルα、ユルシュルβ
D	櫻子β、忍β、ファビアンβ

強（S が最も強い）

ご利用は計画的に！　パートナー選択のススメ

前バージョンでは、主にボムの万能さから攻撃（At）強化一択だった感のある強化タイプ。現在では使用キャラ毎の戦法やその対策として組み込まれる形が主流となっており、全キャラ通じて「これを選んでおけば大丈夫」といったセオリーはもはや存在しないことに注意。そのため、各タイプを選択した際のメリット、デメリットはしっかり押さえておきたい。

一方で優劣がはっきりしているのが支援攻撃で、まず防御ユニットの強さが目立ち、次いでその防御ユニットに対し後出しで有利を取れる攻撃ユニットの使用率が高い。防御ユニットは発動時にアンチフィールドが発生するようになり、射撃性能の底上げから攻めへの割り込み、とっさの回避までとさまざま用途に使えるようになった。爆撃は発生速度が遅くなり、やや当てづらくはなったが、依然として威力が高く爆発力はある。弾幕技で画面端に追いつめながら使うと効果的。ナパームはダメージ期待値こそ低いものの、支援相性に影響されづらく、一定時間回避行動を強制できるのが利点。相手が足の遅いキャラであるならばなお有効だ。



迷ったらボムの使いやすい攻撃（At）強化がオススメ。

はみ出し情勢

●**オーバーヒートの仕様変更**：前バージョンでは、オーバーヒート中のチャージゲージ回復が常時実行されていたが、現バージョンでは「バリア&攻撃時」以外のときに回復するように変更になった。前バージョンではオーバーヒート中はバリアを張り続けるこがが可能であったが、それができなくなったため、戦法に影響の出たキャラも居る。

地域別キャラクターランク

地域によってキャラの評価は変わる!?　地域の異なる3人のランキング表を見てみよう。　Text：極限堂



ランキング表考察

今号では地域を代表する強豪プレイヤーに、上位20キャラ程度のランキング表を作成をしてもらった。

やはりというべきか、香澄、キング、K'、ネームレスはランクの位置に細かい差こそあるものの、すべてのプレイヤーがトップ扱いをしている。

香澄はジャンプDの攻撃判定とその持続時間が優秀で、竜巻槍打→超重ね当ての威力が驚異的。

キングはジャンプ吹っ飛ばし攻撃と遠距離立ちC、弱トルネードキックを使った守りが堅く、スライディングの↘＋Dや攻撃判定発生後まで無敵のあるミラージュダンスなど武器がそろっている。特に苦手キャラが居ない上に、多くのキャラを封殺できる性能をしていることも強みだ。

K'はアイントリガーを主軸にした相手を近づけない闘い方が強い。攻撃面では中段攻撃の➡＋Bとしゃがみ Bの二択が視認でのガードが不可能。基本はしゃがみBが攻めの起点となるため、もはや➡＋Bは「出せば当たる」レベルの攻撃となっている。

ネームレスは大将でゲージを持った状態が強い。立ち回りで苦しませられることも多いが、しゃがみBと小ジャンプAが二択気味になっていて、ヒット時に2ゲージで6割以上、4ゲージで約10割の体力を奪えるため、どんなに劣勢でも一発当てれば勝ててしまえることが大将戦で頼もしい。

その下のランク辺りからはじわじわと違いが見られるが、**アンディ**、**ユリ**はおおむねトップ下辺りのキャラとして認識されているようだ。**紅丸**と**クーラ**については、偶然にも3人がCランクという見解で一致しているのが面白い。

プレイヤー間に大きな違いが見られる部分は、**「M'」**と**「バター」**が**雛子**と**裏ロバート**を高く評価しているものの、**「ET」**にとってはランク外という扱いであること。逆に**麟**は**「ET」**のみが高評価となっている。この辺りからは、ランクに国の差が感じられて興味深い。

Dランクまで下がるとプレイヤーによって評価は千差万別だ。M'は**ハイデルン**、バターは**庵**、ETは**大門**、**ジョー**などさまざまなキャラクターが挙げられている。

3人のランキング表から察するに、トップのキャラは評価が一致するほど固定化されているものの、その下のランクになるとプレイヤーによって評価が変わる混戦模様だといえよう。今後もキャラの評価が見直されていくことが多々あるだろう。



雛子や麟、香緋の扱いに、特に大きな地域差が見られて面白い。

関東プレイヤー「M'」の場合

「M'」……関東で最強との呼び声が高いプレイヤー。対戦時の学習能力が異様に高く、戦うたびに強くなっていく戦闘民族型のプレイヤーだ。

ランク	キャラ
A	キング、香澄、K'、ネームレス
B	アンディ、包、雛子、マチュア、裏ロバート
C	紅丸、ユリ、クーラ、セス、ジョン
D	レオナ、香緋、ハイデルン

強↑

関西プレイヤー「バター」の場合

「バター」……関西を代表する強豪プレイヤーの一人で、やり込みによってうなぎ上りに強くなっていく。使用キャラの選択はガッチガチだ。

ランク	キャラ
A	K'
B	キング、香澄、ネームレス
C	紅丸、ユリ、クーラ、雛子
D	アンディ、レオナ、包、クリス、庵、マチュア、セス、裏ロバート

強↑

台湾プレイヤー「ET」の場合

「ET」……11月にあった台湾全国大会の優勝者。日本の大会にもたびたび参加しており、特に「KOF98'UM」でその強さを見せつけてくれた。

ランク	キャラ
A	香澄、K'、ネームレス
B	アンディ、ユリ、キング
C	紅丸、クーラ、麟、香緋
D	京、大門、ジョー、包、クリス、セス、フォクシー、真吾、KUSANAGI、京-2

強↑

各ランキングの解説

●**「M'」のコメント／裏ロバート**は攻め（特に画面端）が強くて、MAX発動連続技が高威力なのでゲージさえあればどうにでもなる。**雛子**は相手に触るまでが大変だが、触ったら最強クラス。**包**はゲージ依存度が高いため大将に置くが、ほかに大将で使われるキャラと相性が悪くない。**マチュア**もゲージ依存度が高いキャラだが、苦手キャラが居なくてネームレスに有利と考えている。ジャンプBの中段が見えない上に、連続技の火力もやばい。**ジョン**は構えを使った画面端の攻めが非常に強い。**ハイデルン**は特に飛び道具持ちキャラ以外に強さを発揮できる。

●**「バター」のコメント／K'**を一強にしたのは立ち回りが強過ぎることと、まだまだ伸びしろがあると思うので将来性を考えて。**雛子**はもう1ランク上も見えるキャラで、火力最強＋将来性も高いことに加えて荒らし能力もすごい。**アンディ**は遠距離立ちC、しゃがみB、はがみDにつきる。**マチュア**は火力が高いし、自身でのゲージため能力も優秀で、ネームレスとも互角に闘えるなど大将五強に入るだろう。**庵**は一通り技がそろっていて、相手の選択肢に対して何かしら対処方法がある。

●**「ET」のコメント／香緋**と**麟**は動きが素早く、空対空も空対地も強いため。**ジョー**はしゃがみA、がみCが強くて、そこから↘＋B→爆裂拳→爆裂フィニッシュ→SC爆裂ハリケーンタイガーカカトが減る。**セス**は連続技が減り、4種類の空中技がどれも強い。胴崩しも発生が早くて使い勝手がいい。**フォクシー**は地上吹っ飛ばし攻撃、知恵の樹後の中下段の二択、シュレディンガーの猫の対空などが強く、しゃがみB始動の発動連続技も減る。**真吾**と**京-2**は連続技が減る点と、対空技が信頼できること。真吾は対空の相打ちから追撃が可能でおいしい。

記事作成協力：M'、バター、ET

はみ出し情勢

●**最強のチーム構成を考える**：現状で最も有力だと考えられているチーム構成は、K'、キング、ネームレスか香澄、K'、ネームレスだ。トップランクのキャラで構成されているだけでなく、順番のバランスもいいためスキがない。K'はキャラ単体の強さもさることながら、高いゲージため能力でチーム貢献度が高いのでぜひチームに入れたいキャラだろう。大将にはワンチャンスで勝利をもぎ取れるネームレスが頼もしい。

「大会仕様」を考える!!

「キャラランク」と、そのキャラの「大会の強さ」はどう違うのか？ その疑問に迫る！ Text：タケヤマ 構成：編集部



大会向きってどういうこと？

格闘ゲームで、万人にその実力を認められる「トッププレイヤー」。こういった人たちは、キャラ対策などの穴が少なく、学習能力が高い「バランス重視タイプ」の人が多い。

一方、「大会向け」と言われるプレイヤーというものも存在する。その特徴を端的に説明するならば、思い切りがよく、「センス」でぶっぱなす技を当てるのがうまい。

近年では「EVO」等の影響からか、国内でもダブルイリミネーション方式を採用する大会イベントも増加してきているが、主要な国内大会では、基本的には一回負ければ終わり、「一発勝負」のトーナメント制のものが主流だ。当然ながらこういった場では、ゲームをやり込んだ超上級者であっても極度の緊張からミスが増えたり、防御面が甘くなりがちだ。そういう状況では、勢いに乗った攻めや第六感的な嗅覚、勝負勘のようなものを重視するプレイヤーが、普段勝つことのできないプレイヤーに対して圧勝を収める、という光景も珍しくない。



緊張した状態だと、普段は反応できる投げや発生の遅い下段技をくらうことも……。

大会に強いキャラクターとは

また、そういったプレイヤー、プレイスタイルと相性のいいキャラクターというものも存在する。

『鉄拳6BR』を題材にとって、その性能の傾向を述べるならば、「ハイリスクハイリターンな技や、立ちガードを崩すのに適した技を主力にする」、「火力の高いキャラクターが大会に向いているといえるだろう。具体的なキャラクター名を挙げるならば、火力が高く、爆発力の高いジュリアやジャック6などがそれに当たる。今年の8月に開催された闘劇09FINALでも、上記の2キャラの活躍は目につく。逆に、高いコマンド入力精度を求められるキャラクターは大会ではあまりいい結果を残せていない。



攻めの起点がしっかりしているキャラは、大会でも動かしやすい。これも重要な要素だ。

また、「特殊なキャラ対策」を必要とするキャラクターも強い。野試合では対策が頭に入っていても、一発勝負の大会でいきなりそれを実行するのは難しいからだ。

例を挙げると、シャオユウ、リリ、アリサなどのキャラクターはやられ判定が薄く、ほかのキャラクターと対戦する際とは違った立ち回りを求められるため、大会で当たるのを嫌がるプレイヤーは多い。試合がかみ合わないまま、釈然としない一方的な敗北を喫する危険性を嫌うからだ。

さらに、これを別の視点から考えると、こういったキャラへの耐性が強いプレイヤーや、相性のいいキャラクターは、3on3などの団体戦で貴重な戦力となるだろう。

一口に大会と言ってはみたものの

上で3on3などの団体戦の話題が出たが、当然ながら団体戦の人数によってもキャラクターの評価が変わることもありえる。

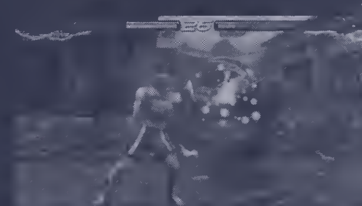
例えば、「大会向きではない」キャラクターの例として、しばしば引き合いに出される三島家系のキャラクター。その真価を発揮するためには、正確なコマンドテクニックと状況判断能力が求められる。上記の二つの要素は、当然ながら「大会独自の緊張感」と極めて相性が悪い（そのほかに、「コンパネとの相性が出やすいため、アウェイの環境に弱い」という問題点もあるが、ここではひとまずその話題はおく）。1on1の大会では特に苦戦を強いられるキャラクターと言える。

だが、これが5on5などの団体戦になると、若干話が違ってくるだろう。もし、チーム内のほかのメンバーに、頼れる大将格のプレイヤーが居たならば、デリケートなキャラクターから一転、多少のコマンドミスはもちろんのこと、負けすら気にせずに暴れ回る「荒らしキャラ」として活躍できることもある。

闘い終わって日が暮れて～まとめ

以上大会における「強さ」を見てきたが、まり複雑に語り過ぎると収拾がつかなくなるので、ここらで結論代わりと言っては何だが、下のカコミで「一般的な形式の大会で強いキャラクター」の例を挙げつつ、その強さの理由を簡単に解説してみたい。

「なぜこのキャラクターが強いのか」ということが分かれば、キャラに限らず、どういうプレイが大会で有効なのか」ということも見えてくるかもしれない。ぜひ参考にしてみてほしい。



最強キャラと評されるスティーブだが、コンボの難しさと、崩しの弱さが大会には不向き？

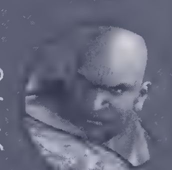
『鉄拳6BR』、こいつらが大会に強いキャラクターだ!!

■ジュリア



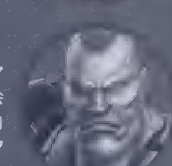
その突進力は、まさに脅威！ 強引な二択や投げ三択など、「野試合の動き」が「大会仕様」と変わらないのが強み。

■マードック



高い攻撃力と、起き攻めの爆発力。このプレッシャーで相手が固まってくれると、マードック側としては闘いやすくなる。

■ジャック6



セットプレイの多さと、コマンド入力の簡単さが大会向け。相手へ与える「圧力」は全キャラクター中トップクラス。

はみ出しコラム～環境が最適なプレイスタイルを作り上げる？

本文中で三島家の話題が出たので、思い出したことがある。以前、8月に韓国のプレイヤーが来日したしたときのこと。編集部内で、ライター数人と話をしていた際に、韓国のプレイスタイルが話題に上った。

ご存知の方も多いと思うが、かの国のプレイヤーは、なぜかコマンドテクニックが非常に高い。高速ステップを使った立ち回りを好み、すさまじいスピードで画面中を駆け回るのだ。

一見するとすごいことはすごいのだが、その半面、「そんなに素早く動いても、あまり意味は無いのでは？」という疑問も浮かぶ。我々は疑問を解決すべく、いろいろ考えてみたのだが、そこである程度説得力をもつ説の一つとして提示されたのが、「韓国は1プレイ当たりのプレイ料金が安く、一度の機会に多くの試合数をこなすことが多い。必然的に、同じ相手と何度も試合をすることになるため、手の内が読まれやすくなってくるので、そこをごまかすために、細かく素早い動きが必要になってくるのではないか」というものだった。

この仮説の真偽を確かめるのは難しい、というかほぼ不可能だと思うが、「1プレイの料金が安い」という環境が、あの独自の強さ＝プレイスタイルを生んだという想像は、非常に心引かれるものに感じられないだろうか。

SPECIAL THANX！：福士、りゅうけい

Data List
Gray Note Part3

バーチャファイター5R VERSION C

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：3D対戦格闘
■操作方法	：8方向＋3ボタン
■バージョンアップ日	：2009年11月25日（稼働中）
■使用基板	：LINDBERGH

Text & Data：矢永
※データはすべてアルカディア編集部調べとなります

ムック並の詳細データを網羅したフレームデータ集、後半戦に突入！　今月は新キャラ・鷹嵐を筆頭に、クセのある技を持つキャラたちを掲載。データでライバルに差を付けろ!!

既刊号に収録のキャラは欄外を参照！

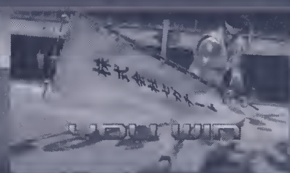
技データの見方

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考

①技名
技の正式名称。読み仮名は省略。「～」で技名がつながっているものは、連係技もしくは特定の構えや動作に移行することを示す。
②コマンド
技を出すための入力方法。特定の条件下でなければ出せない技は、( )内にその条件を表記してある。
③攻撃判定
技の攻撃属性。
④ダメージ
技をノーマルヒットさせたときの基本ダメージ。
⑤発生
コマンド入力完成から攻撃判定が出るまでの時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。
⑥持続
技の攻撃判定が出ている時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。
⑦ガード
技をガードさせた後の硬化差、またはその後の状況を示す。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。「自分の硬化時間－相手の硬化時間」で算出している。「-」となっているものは、その状況が起こりえない場合や、計測不可能であることを示す。投げの場合は投げ抜け後の硬化を示す。
⑧ヒット
打撃技がノーマルヒットした（投げ技が決まった）後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。
⑨カウンター
打撃技がカウンターヒットした後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。
⑩全体硬直
コマンド入力完成から技が出て、完全に技が出終わるまでの時間。
⑪避け方向
その技を避けられる方向。「ー・ー」となっているものは全回転攻撃など避けられないもの。
⑫備考
その技に関する補足事項。

技性能には変化無し！
バージョンC登場！

新アイテム追加や、VF.NETでの各種戦績閲覧といった要素を追加し、11月25日よりバージョンCが稼働中！　技性能・フレームデータは変更無しなので、本書の数値はそのまま使えるぞ！



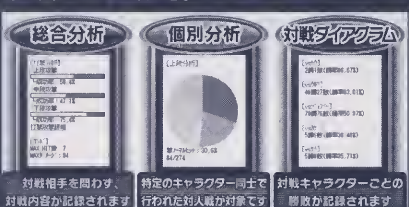
機能充実

今回のバージョンアップの目玉を、ここで簡単に解説してみよう。

まずは「対戦分析」。対戦後に内容が記録され、試合中の各種行動の成功率や回数が表示される。前作でも好評だった機能が、より強化された感じ。

例えば、各種攻撃（上段、中段など）のヒット率やどのようにヒットしたか（ノーマル、カウンター）、さらに全キャラに対する対戦成績（勝敗数、勝率）がひと目で分かるという優れモノ。

ただし、シングルモード、弟子対戦、およびキャラクターアクセスカード不使用の対戦相手との記録は残らないので注意。



総合分析：対戦相手を問わず、対戦内容が記録されます
個別分析：特定のキャラクター同士で行われた対人戦が対象です
対戦ダイアグラム：対戦キャラクターごとの勝敗が記録されます

新アイテム増加

バージョンアップでは恒例となる、新アイテムの追加も、もちろんあるぞ。現状判明している新アイテムを、いくつか紹介してみよう。

まずは、自分の所属するチームの名前をアイテムに刻み込む「チームアイテム」。これは、VF.NET上でチームメンバーがファイトマネーを投資することで「アイテム開発」をしていき、一定額に達するとチームメンバー全員に「チームアイテム」がもらえるという仕組みのようだ。

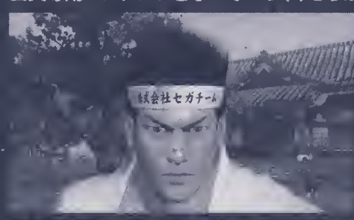
アイテムにはいくつか種類があるようで、右の写真にある「ハチマキ」のほか、「のぼり」なども存在する。それ以外にもあると見ていいだろう。

次に紹介するのは、「プレイヤーアピールアイテム」。読んで字のごとく、自分のリングネームや自己PRを、キャラが装着しているアイテムに反映させられるというモノ。自分のセンスを最大限に注ぎ込めば、注目されること間違い無し!?

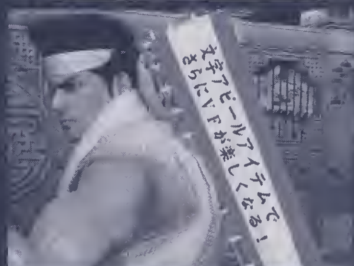
これ以外にもアイテムは追加されていると思われるので、集める楽しみが広がるぞ。

さらに、所持している「イメージデモ背景」を、勝利画面で背景として表示できるようになった。勝利ポーズ表示までにⓅorⓀ押し続けで、設定した2種類のどちらかをバックにできるのだ。

なお、紹介した新機能・新アイテムは、VF.NET会員専用コンテンツとなっている（今さらか!?）。



チームメンバーで協力してアイテム開発し、自分の所属チームをアピールせよ！



何と、アイテムに自己PRを表示可能。試合ごとに変えるのも面白いかも（大須が現役でなくてよかった……!?）

バックナンバーと併せてそろえれば、ムック並のクオリティの技表が完成するぞ！： 発売中のアルカディア11月号では、ジャン、ジャッキー、パイ、カゲ、ゴウの5キャラ、12月号ではラウ、サラ、ジェフリー、シュン、アイリーンの5キャラを掲載しているぞ。近くの書店で注文するか、エンターブレインのオンラインショッピングサイト「エビテン」で購入してほしい！　エビテンは→http://ebten.jp/ar/　からどうぞ！

鷹嵐

Taka-Arashi



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
突っ張り	Ⓟ	上	12	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
突っ張り	➡Ⓟ	上	12	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
突っ張り 弐	ⓅⓅ	上	10	-	-	−4【−8】	−1【−7】	+2【−4】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ
突っ張り 参	ⓅⓅⓅ	上	10	-	-	−5【−7】	−2【−6】	+3【−1】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ
突っ張り 四	ⓅⓅⓅⓅ	上	8	-	-	−6	−3	+1	-	背・腹	
突っ張り 伍	ⓅⓅⓅⓅⓅ	上	8	-	-	−6	−3	+1	-	背・腹	
突っ張り樽砕き	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上	20	-	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・−	酔い覚まし1
突っ張り樽砕き 弐	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	20	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	−・腹	酔い覚まし1
肘当て	⇨Ⓟ	中	17	14	2	−5	−1	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
諸手突き	⇨⇨Ⓟ	中	17	14	3	−8	ダウン	ダウン	44	背・腹	
諸手突っ張り	⇨⇨ⓅⓅ	上上	10、10	-	-	−8	−2	−	-	背・腹	
千手張り手	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ	中上	13、13	16	2	−5	−1	−	51	背・腹	千手張り手 〆へシフト可
千手張り手 弐	⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ	上上	12、12	-	-	−8	−5	−	-	背・腹	千手張り手 〆へシフト可
千手張り手 参	⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅⓅ	上上	12、12	-	-	−8	−5	−	-	背・腹	千手張り手 〆へシフト可
千手張り手 〆	⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ+Ⓚ	中	20	-	-	−10	+4	+8	-	背・−	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
横張り手	⇦Ⓟ	上	18	17	3	−4【−2】	+2【+4】	+5【+7】	41	背・−	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ、酔い覚まし1
翻打張り手	⇦ⓅⓅ	上	15	-	-	−8【−3】	+3【+6】	+6【+9】	-	−・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ
翻打肩当て	⇦ⓅⓅⓅ	中	25	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
翻打頭突き	⇦ⓅⓅ+Ⓚ	中	22	-	-	−8【+2】	+1【+7】	+6【+12】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ
髷龍	⇦⇨Ⓟ	中	30〜60	17	4	−18	ダウン	ダウン	58	背・腹	距離によってダメージ変化、酔い覚まし1
回し張り手	⇦⇦Ⓟ	上	20	17	3	−3	+2	+6	41	−・−	振り向き状態へ
土俵割り	⇦⬂Ⓟ	中	20	24	3	−2【−6】	よろけ	ダウン	52	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ
土俵割り叩き	⇦⬂ⓅⓅ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
素首落とし	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	中	25	25	3	−8	+4	ダウン	55	背・腹	1〜23Fまでカウンターヒット時ダウンしない上中Ⓟ、肘を1発だけ耐える(ダメージは受けるが攻撃続行)、酔い覚まし1
下張り手	⇩Ⓟ	特殊下	10	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
樽砕き	⬇⇨Ⓟ	中	23	16	2	−8	ダウン	ダウン	47	−・腹	酔い覚まし1
鬼殺し	⬂Ⓟ	中	15	17	2	−13	+4	−1	51	背・腹	
喉輪	⬂Ⓟ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
斬撃	⬂⬂Ⓟ	中	30	22	3	−13	ダウン	ダウン	52	背・腹	酔い覚まし1
霜払い	⬃Ⓟ	特殊下	12	14	2	−5	+1	+5	41	背・腹	
煤払い	⬃ⓅⓅ	特殊中	13	-	-	−13	−2	+6	-	背・腹	初段ガード時連続ガード
爪先蹴り	Ⓚ	中	24	17	2	−6	+1	+6	45	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
丸太膝	⇨Ⓚ	中	21	18	3	−8	−1	ダウン	46	背・腹	
丸太突っ張り	⇨ⓀⓅ	上	12	-	-	−6【−1】	−1【+4】	+5【+10】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ
丸太突っ張り樽砕き	⇨ⓀⓅⓅ	中	18	-	-	−16	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
五臓蹴り	⇦Ⓚ	中	17	19	2	−7	−2	+5	46	背・腹	
五臓蹴叩き	⇦ⓀⓅ	上	22	-	-	−5	+5	+9	-	−・腹	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
蹴たぐり	⇩Ⓚ	下	15	17	3	−15	−4	+2	54	背・腹	
中蹴り	⬂Ⓚ	中	26	19	3	−8	ダウン	ダウン	52	背・腹	
赤鬼乱れ髷	Ⓟ+Ⓚ	上	20	15	3	−5	たたき付け	たたき付け	44	背・腹	
中突っ張り	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	15	16	2	−6	−3	+4	42	背・腹	
中突っ張り 弐	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	10	-	-	−8【−1】	−4【+3】	+4【+11】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで立ち合いへ
中突っ張り 参	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	18	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
門破り	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	18	16	3	−8	−3	+3	46	背・−	
大門破り	⇦Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	−・腹	酔い覚まし1
青鬼乱れ髷	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上	24	27	3	−10	頭崩れ	頭崩れ	57	背・腹	酔い覚まし1
露払い	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	15	18	3	−15	−5	−1	53	−・腹	
露払い 弐	⇩Ⓟ+ⓀⓅ	下	15	-	-	−16	−4	ダウン	-	背・−	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
熊爪	⬇⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	40〜65	24	4	−18	ダウン	ダウン	65	背・腹	距離によってダメージ変化、酔い覚まし2
鷹爪嘴	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	22	16	3	−8	+3	+8	46	背・腹	
勝ち上げ	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ	中	25	17	4	−15	ダウン	ダウン	54	背・腹	
切り株砕き	⬃Ⓟ+Ⓚ	下	23	23	6	−20	ダウン	ダウン	66	−・腹	
雷太鼓	Ⓚ+Ⓖ	中	20	17	3	−8	−2	+5	47	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
雷太鼓挟み打ち	Ⓚ+ⒼⓅ	中	20	-	-	−15	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
四股	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	24	38	3	+8	特殊足崩れ	特殊足崩れ	73	背・腹	

※【】内の数値は、立ち合い移行時のもの

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
迎え四股	⇩or⇧Ⓚ＋Ⓖ	下	10	36	3	－15	＋15	＋15	73	背・腹	成功避け中にヒットする、ヒット時は投げにシフト
阿形	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	1	60	-	-	-	73	-	ダウンしない上中Ⓟ、肘を耐える（ダメージは受ける）
阿形叩き	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（成功時）	特殊上(ガード不能)	35(ヒット時＋15)	32	3	ダウン	ダウン	ダウン	66	ー・ー	連続成功時ダメージ43、酔い覚まし2
叩き込み	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ＋Ⓚ	中	25	22	3	－15	＋2	＋5	59	背・腹	
岩石ぶちかまし	（走り中）➡Ⓟ＋Ⓚ	中	30～60	17	4	－18	ダウン	ダウン	50	背・腹	距離によってダメージ変化、酔い覚まし1
立ち合い中の技											
立ち合い	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
立ち合い払い	立ち合い中Ⓟ	上	20	18	3	－8	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	51	ー・ー	酔い覚まし2
立ち合い蹴たぐり	立ち合い中Ⓚ	下	16	17	2	－15	＋4	足崩れ	49	背・腹	
立ち合いぶちかまし	立ち合い中Ⓟ＋Ⓚ	中	40	16	4	－6	ダウン	ダウン	46	背・腹	酔い覚まし1
猫だまし	立ち合い中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	上	5	16	3	よろけ	－4	－2	44	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
仕切り直し	立ち合い中⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
仕切り直し騙し肩当て	立ち合い中⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中	30	20	3	よろけ	よろけ	よろけ	51	背・腹	上段ガード外し、最速で派生させても仕切り直しのモーションが49フレーム入る
八艘飛び	立ち合い中⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ジャンプ攻撃											
諸手叩き	（上方向）Ⓟ	中	30	37	-	－10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
跳び突っ張り	（空中）Ⓟ	上	14	41	-	＋1	ダウン	ダウン	-	背・腹	Ⓟからの技につながる
獅子威	（上方向）Ⓚ	中	25	37	-	－9	ダウン	ダウン	-	背・腹	
跳び中蹴り	（空中）Ⓚ	中	22	29	-	－10	－9	－4	-	背・腹	
跳び蹴り	（着地）Ⓚ	中	21	38	-	－6	＋2	＋6	-	背・腹	
背後攻撃											
突っ張り	（敵背後）Ⓟ	上	12	12	2	＋2	＋2	＋7	37	背・腹	Ⓟからの技につながる
霞払い	（敵背後）⇩Ⓟ	下	15	17	3	－8	－5	±0	48	ー・腹	⇩Ⓟ＋Ⓚからの技につながる
丸太膝	（敵背後）Ⓚ	中	24	16	2	－8	－1	急所崩れ	48	背・腹	
蹴たぐり	（敵背後）⇩Ⓚ	下	18	18	3	－15	－4	＋2	53	ー・腹	
五臓掴み	（敵背後）Ⓟ＋Ⓚ	中	18	18	2	－8	もろ差し	もろ差し	40	ー・腹	ヒット時もろ差しへ
吽形	（敵背後）⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	1	60	-	-	-	73	-	
吽形叩き	（敵背後）⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（成功時）	特殊上(ガード不能)	35(ヒット時＋15)	33	2	ダウン	ダウン	ダウン	67	ー・ー	連続成功時ダメージ43、酔い覚まし2
ダウン攻撃											
瓦砕き	（敵ダウン）⬁Ⓟ	ダウン攻撃	6、7	-	-	-	-	-	-	-	
岩石落とし	（敵ダウン）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
四股	（敵ダウン）⇦Ⓚ＋Ⓖ	ダウン攻撃	28	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
鯖折り	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	35	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
浴びせ倒し	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
喉輪吊り	⇨⬁⇩⬀⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	15	-	-	－3	＋15	-	-	-	
喉輪吊り	⇨⬁⇩⬀⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	20	-	-	－3	＋15	-	-	-	対鷹嵐専用技
上手投げ	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50(壁ヒット時35)	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能
合掌捻り	⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	70	-	-	－3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
居反り	⬇⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60(壁ヒット時40)	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる
首投げ	⬁Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
撞木反り	⬁⬁Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	52	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
吊り運び	⬀Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0	-	-	－3	＋5	-	-	-	
もろ差し	⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	-	-	-	もろ差し	-	-	-	もろ差しへ
浴びせ鉄砲	（敵壁背後）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	70	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
乱れ鉄砲	（敵壁背後）⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	75	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
とったり	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能
二丁投げ	（敵左）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
吊り落とし	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	-	-	-	ダウン	-	-	-	
吊り投げ	（敵後ろ向き）⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	65	-	-	-	ダウン	-	-	-	
掴み投げ	（敵しゃがみ）⬁Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
播磨投げ	（敵しゃがみ）⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	50	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能
とったり	（敵右しゃがみ）⬁or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	50	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
二丁投げ	（敵左しゃがみ）⬁or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
吊り落とし	（敵後ろ向きしゃがみ）⬁or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	65	-	-	-	ダウン	-	-	-	
もろ差し中の技											
櫓投げ	（もろ差し中）Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
吊り出し	（もろ差し中）⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	0	-	-	－3	＋13	-	-	-	
外無双	（もろ差し中）⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	50	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
呼び戻し	（もろ差し中）⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	45	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
二枚蹴り	（もろ差し中）⬁Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	20	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
裾払い	（もろ差し中）⬀Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	

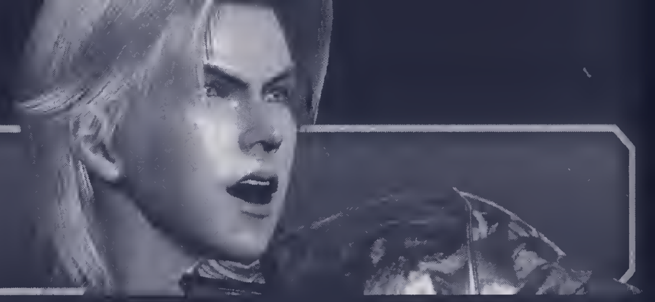
ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ストレートハンマー	Ⓟ	上	11	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
ストレートハンマー	➡Ⓟ	上	11	12	2	+2	+5	+8	22	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につなかる
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	10	-	-	−6	−4	+3	-	背・腹	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	特殊中	18	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	上	14	-	-	−9	−8	−8	-	背・腹	
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	上	20	-	-	−12	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	-	-	-	ダウン	-	-	-	
クイックアッパー	Ⓟ⇨Ⓟ	中	14	-	-	−9	−1	+4	-	背・腹	
ホライゾンスラッシュ	Ⓟ⇨ⓅⓅ	中	18	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	ー・腹	酔い覚まし1
ハンマーキック	ⓅⓀ	上	20	-	-	−4	+4	ダウン	-	背・ー	キャンセル可
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	18	16	2	−6	−2	+6	42	背・腹	
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット、酔い覚まし1
ローリングバックエルボー	⇨ⓅⓅ+Ⓚ	上	21	-	-	−2	ダウン	ダウン	-	背・ー	
スクリューフック	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ	特殊中	20	14	2	−8	−3	ダウン	45	ー・腹	しゃがみガード時+1、しゃがみヒット時よろけ
スクリューラリアット	⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ	上	22	-	-	−5	ダウン	ダウン	-	ー・腹	酔い覚まし1
エルボーバット	⇦Ⓟ	上	20	15	3	−4	たたき付け	たたき付け	42	背・腹	酔い覚まし1
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	中	29(45)	30(51)	7(5)	−9(よろけ)	ダウン	ダウン	67 (72)	背・腹	タメ可、タメ時⇩でキャンセル可、最大タメ時上段ガード外し
ウルブズラリアット	⇦⇨⇨Ⓟ	上	30(ヒット時+20)	19	3	よろけ	ダウン	ダウン	49	背・腹	上段ガード外し、ヒット時は投げにシフト、酔い覚まし1
ローリングエルボー	⇦⬂Ⓟ	中	25	37	3	−1	頭崩れ	頭崩れ	70	ー・腹	酔い覚まし1
ローハンマー	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
バーティカルスマッシュ	⬇⬂Ⓟ	中	22	16	3	−4	+4	尻もち	39	背・腹	
リバーススレッジハンマー	⬇⬂⇨Ⓟ	中	23	14	4	−16	ダウン	ダウン	55	背・腹	
アローナックル	⬂Ⓟ	中	17	14	2	−4	+1	+7	36	背・腹	
コメットフック	⬃Ⓟ	中	19	16	2	−5	−2	+6	41	背・腹	
ナックルパート	⬃ⓅⓅ	上	15	-	-	−6	−1	+5	-	背・腹	酔い覚まし1
ジ・インフィニット	⬃ⓅⓅ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
エルボーラッシュ1	⬃⇨Ⓟ	上	16	13	2	−3	−3	+4	36	背・腹	
エルボーラッシュ2	⬃⇨ⓅⓅ	上	10	-	-	−6	−6	−4	-	背・腹	
エルボーラッシュ3	⬃⇨ⓅⓅⓅ	上	20	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・ー	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
トマホークチョップ	⬀Ⓟ	中	15	18	2	−4	+4	+8	42	背・腹	8フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
ヨーロピアンエルボー	⬀Ⓟ（カウンターヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30	-	-	-	+8	-	-	-	
ハイキック	Ⓚ	上	22	17	-	−3	ダウン	ダウン	44	背・ー	キャンセル可
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上	20	-	-	−6	ダウン	ダウン	-	ー・腹	最速入力時連続ガード
ニーリフト	⇨Ⓚ	中	25	17	3	−8	+1	急所崩れ	46	背・腹	
ロードロップキック	⇨⇩Ⓚ	下	20	17	2	−18	よろけ	特殊足崩れ	58	背・腹	上段ガード外し、上段ヒット時よろけ（ダメージ0）、硬化カウンターヒット時特殊足崩れ
ソバット	⇦Ⓚ	中	22	16	2	−6	−1	+8	44	背・腹	
ロースマッシュ	⇩Ⓚ	下	15	16	1	−15	−6	±0	50	背・腹	
フェイスリフトキック	⬂Ⓚ	中	28	18	3	−13	ダウン	ダウン	52	背・ー	
ドロップキック	⬀Ⓚ	中	30	27	5	-	ダウン	ダウン	-	背・腹	失敗時ダウンへ、6フレーム目から空中判定
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	上(中)	30	24 (45)	2	−2(よろけ)	+3(よろけ)	+6(よろけ)	52 (77)	背・ー	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、酔い覚まし1
ガスプ・ニールパームボム	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	24	18	2	−13	ダウン	ダウン	54	背・腹	
クイックショルダー	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25〜35	16	5	−15	ダウン	ダウン	52	背・腹	距離によってダメージ変化
オーガスラッシュ	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ	特殊上	17	22	3	−4	+4	+6	46	ー・腹	ヒット時後ろ向かせ
ハーフネルソンスープレックス	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	敵後ろ向き成立時ダメージ55
イグジットエルボー	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	18	15	3	−3	ダウン	ダウン	41	ー・腹	よろけ中ヒット時+13、酔い覚まし1
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30	20	3	−15	ダウン	ダウン	53	背・腹	
モウズダウンチョップ	⇦⬂⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	18	3	−3	特殊足崩れ	特殊足崩れ	44	背・腹	酔い覚まし1
ミドルスイングアッパー	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	24	18	2	−4	+4	+8	46	背・腹	
リグレットディスチャージ	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ	中	30	17	3	−8	たたき付け	たたき付け	46	背・腹	
バウンディングエルボー	⬀Ⓟ+Ⓚ	中	23	25	3	−5	ダウン	ダウン	53	背・腹	5フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
デスサイズ	Ⓚ+Ⓖ	上	25	24	6	±0	+9	+12	56	ー・ー	ヒット時横向かせ
ローリングソバット	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	4	−4	尻もち	尻もち	56	背・ー	17フレーム目から空中判定
トルネードソバット	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	35	29	5	よろけ	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	上段ガード外し、ダウンへ、24フレーム目から空中判定
ヘビィトーキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	17	17	4	−13	−6	−3	51	背・腹	
トーキックスタナー	⇦Ⓚ+Ⓖ（ヒット時）Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	敵後ろ向き成立時ダメージ50、酔い覚まし1
トーキックサイド	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	中	22	-	-	−14	ダウン	ダウン	-	背・腹	
フロントロールキック	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	29	8	-	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ
トラースキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	28	5	尻もち	尻もち	尻もち	60	背・腹	上段ガード外し、振り向き状態へ
ケンカキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	特殊上	21	21	3	−7	よろけ	頭崩れ	53	背・腹	
ネックカットキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	上	30	20	4	-	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	-	ー・腹	ダウンへ、16フレーム目から空中判定、酔い覚まし2
フライングゼロ	⬀Ⓚ+Ⓖ	上(ガード不能)	35	39	5	ダウン	ダウン	ダウン	103	背・腹	26フレーム目から空中判定
R.A.W	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	1	29	-	-	-	45	-	ヒット時にダウンしない上中Ⓟ、肘を受け止める、成功時9のダメージを受ける
R.A.W〜ナックルアロー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（成功時）Ⓟ	上	16	16	4	−1	たたき付け	たたき付け	37	背・腹	酔い覚まし1
R.A.W〜ロードロップキック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（成功時）Ⓚ	下	20	16	2	−18	よろけ	特殊足崩れ	57	背・腹	上段ガード外し、上段ガード時ダメージ0、硬化カウンターヒット時特殊足崩れ
R.A.W〜レベルバックチョップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（成功時）Ⓟ+Ⓚ	特殊上	20	13	3	−6	+9	+15	42	背・ー	ヒット時横向かせ
R.A.W〜キャッチ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（成功時）Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ	0	-	-	-	キャッチ	-	-	-	キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ
R.A.W〜R.A.W	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（成功時）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	1	29	-	-	-	30	-	ヒット時にダウンしない上中Ⓟ、肘を受け止める、成功時9のダメージを受ける
ダイナミックキック	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	59	背・腹	
ランニングショルダーアタック	（走り中）➡Ⓟ+Ⓚ	中	20〜35	20	3	−9	ダウン	ダウン	51	背・腹	距離によってダメージ変化
ジャンピングバックエルボー	（走り中）➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上(ガード不能)	35	36	3	たたき付け	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	ダウンへ、33フレーム目から空中判定
デッドリームーブ中の技											
デッドリームーブフロント	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨入れっぱなしで持続
デッドリームーブバック	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	デッドリームーブへ
クローズライン	デッドリームーブ中Ⓟ	上(ガード不能)	35(ヒット時+18)	20	3	ダウン	ダウン	ダウン	61	背・腹	
ジャンピングニー	デッドリームーブ中Ⓚ	中	20	16	4	−8	+18	+18	47	背・腹	しゃがみガードにヒット時尻もち
ランニングショルダーアタック	デッドリームーブ中Ⓟ+Ⓚ	中	35	20	3	−9	ダウン	ダウン	51	背・腹	

※（）内の数値は、最大タメのもの

Wolf Hawkfield DATA LIST

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
スカイハイショルダースルー	デッドリームーブ中Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	30	-	-	-	ダウン	-	-	-	全方向から成立、敵後ろ向き成立時ダメージ50、振り向き状態へ
ジャンプ攻撃											
ステップハンマー	⇧or⬀Ⓟ	中	25	40	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ロックハンチ	(空中) Ⓟ	中	25	52	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
トークラッシュ	⇧or⬀Ⓚ	中	25	39	-	−9	ダウン	ダウン	-	背・腹	
トークラッシュ	(空中) Ⓚ	中	25	37	-	−6	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ハンマーエッジ	(着地際) Ⓚ	中	22	51	-	−6	＋4	ダウン	-	背・腹	
背後攻撃											
ローリングハンマー	(敵背後) Ⓟ	上	11	13	1	−1	±0	＋7	29	n	Ⓟからの技につながる
バックミドルハンマー	(敵背後) ⇩Ⓟ	中	20	15	3	−8	＋1	＋7	42	ー・腹	
バックキック	(敵背後) Ⓚ	上	30	19	2	＋1	ダウン	ダウン	44	ー・腹	
バックドロップキック	(敵背後) ⇩Ⓚ	下	20	17	2	−18	特殊足崩れ	特殊足崩れ	57	背・腹	11フレーム目から空中判定
壁技											
ジャンピングニー	(壁正面) ⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	30	64	-	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	80	ー・ー	上段ガード外し
ダウン攻撃											
エルボードロップ	(敵ダウン) ⬂Ⓟ	ダウン攻撃	15	-	-	-	-	-	-	-	
エルボー	(敵ダウン) ⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
ストンピング	(敵ダウン) ⬂Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
ギロチンドロップ	(敵ダウン) ⇧Ⓚ	ダウン攻撃	24	-	-	-	-	-	-	-	
ヒアッシングエルボー	(敵ダウン) ⬂Ⓟ＋Ⓚ	ダウン攻撃	26	-	-	-	-	-	-	-	
フロントロールキック	(敵ダウン) ⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	ダウン攻撃	18	-	-	-	-	-	-	-	空振り時ダウンへ
ダブルクロー	(敵仰向けダウン) ⇩Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	0	-	-	−3	＋10	-	-	-	投げ抜け時側面を取る
ダブルクロー	(敵うつ伏せダウン) ⇩Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	0	-	-	−3	＋12	-	-	-	投げ成立時背後を取る
アンクルロック	(敵仰向けダウン・足側) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ファイナルカット	(敵仰向けダウン・頭側) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
アームバー	(敵仰向けダウン・右側) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
アームバー	(敵仰向けダウン・左側) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
STF	(敵うつ伏せダウン・足側) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
グランドソード	(敵うつ伏せダウン・頭側) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン・右側) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン・左側) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
投げ技											
フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	壁ヒット時はダウンせず壁やられを誘発、投げ抜け時側面を取られる
ターボドロップ3rd	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60(壁ヒット時25)	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
DDT	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
スマックダウンボトム	⇦⬂Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60(最速入力時80)	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ50(最速入力時70)、酔い覚まし2(最速入力時3)
F5	⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
バーニングハンマー	⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	85	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
スパインバスター	⬂Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	掴みの発生が10フレーム、酔い覚まし1
ジャックハマー	⬂⬂Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取られる
スウィングスルー	⬃Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0(壁ヒット時21)	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
キャッチ	⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	-	-	-	キャッチ	-	-	-	キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ
ダイヤモンドカッター	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	
ロースウェイタックル	⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	-	-	-	チェンジ	-	-	-	チェンジへ
ショットガンチョップ	(敵壁背後) ⇦⬂Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	75	-	-	-	ダウン	-	-	-	投げ抜け時ダウン状態へ
ウォールボディースラム	(敵フル壁背後) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-	ダウン	-	-	-	投げ抜け時ダウン状態へ
アバランシュDDT	(敵ハーフ壁背後) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
エクスプロイダー	(敵右) Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
イリミネーションスラム	(敵左) Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
リストクラッチエクスプロイダー	(敵右) ⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
リストクラッチエクスプロイダー	(敵左) ⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き) Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-	ダウン	-	-	-	
バーニングドライバー	(敵後ろ向き) ⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	100	-	-	-	ダウン	-	-	-	掴みの発生が16フレーム
ドラゴンスープレックス	(敵後ろ向き) ⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	80	-	-	-	ダウン	-	-	-	
エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ) ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	
変形エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ) 最速入力⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	
リバースエメラルドフロウジョン	(敵後ろ向き頭崩れ) ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	
DD5	(敵後ろ向き頭崩れ) 最速入力⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	65	-	-	-	ダウン	-	-	-	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ) ⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
バーティカルタイガードライバー	(敵しゃがみ) ⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ビッグブリッジハンマー	(敵しゃがみ) ⬂⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ) ⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取られる
ペディグリー	(敵しゃがみ) ⬃⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	75	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ブレイジング・ソード	(敵右しゃがみ) ⬃or⇩or⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ブレイジング・ソード	(敵左しゃがみ) ⬃or⇩or⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ) ⬃or⇩or⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	70	-	-	-	ダウン	-	-	-	
キャッチ中の技											
キャッチ	⇨Ⓟ＋Ⓖ後など	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ケブラドーラスラム	(キャッチ中) Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時5のダメージを受ける
チェンジ	(キャッチ中) ⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	0	-	-	−3	チェンジ	-	-	-	投げ抜け時5のダメージを受ける、投げ成立時チェンジへ
スパイラルボム	(キャッチ中) ⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時5のダメージを受ける
プッシュ	(キャッチ中) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	0	-	-	−3	＋19	-	-	-	投げ抜け時5のダメージを受ける
シュバイン	(キャッチ中) ⬃Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時5のダメージを受ける
チェンジ中の技											
チェンジ	⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ後など	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ワン＆オンリー	(チェンジ中) Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
プッシュ	(チェンジ中) ⇨Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	0	-	-	−3	＋20	-	-	-	
デンジャラスバックドロップ	(チェンジ中) ⇦Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
カーフブランディング	(チェンジ中) ⬂Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	65	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
当て身技											
ローパンチカット	⇩Ⓟ＋Ⓚ (対・下Ⓟ)	当て身	15＋α	1	14	-	＋13	-	36	-	
シャイニングウィザード	⇩Ⓟ＋Ⓚ (成功時) Ⓟ＋Ⓖ	当て身コンボ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
ローパンチカット〜背面取り	⇩Ⓟ＋Ⓚ⇦ (成功直後)	当て身	0	-	-	-	＋15	-	-	-	⇦は入れっぱなしで派生可能
ドラゴンスクリュー	⬃Ⓟ＋Ⓚ (対・中Ⓚ、ミドル)	当て身	40＋α	1	18	-	ダウン	-	30	-	



リオン・ラファール
Lion Rafale

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
統捶	Ⓟ	上	9	11	2	＋2	＋5	＋8	27	背・腹	
統捶	➡Ⓟ	上	9	11	2	＋2	＋5	＋8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
勾手連捶	ⓅⓅ	上	9	-	-	－8	－5	－1	-	背・腹	
連環穿掌	ⓅⓅⓅ	上	17	-	-	－8	－3	＋3	-	ー・腹	
連捶八翻	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	14	-	-	－8【－5】	＋19【＋13】	＋24【＋18】	-	背・腹	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで蟷螂双封へ、酔い覚まし2
連捶磨盤手	ⓅⓅ⇩or⇧Ⓟ	特殊上	20	-	-	＋4	たたき付け	たたき付け	-	ー・ー	酔い覚まし1
連捶磨盤手～翻身	ⓅⓅ⇩or⇧ⓅⒼ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
連捶磨盤手～背身	ⓅⓅ⇩or⇧Ⓟ⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	振り向き状態へ
連捶掃手	ⓅⓅⓅ＋Ⓚ	下	20	-	-	－19	ダウン	ダウン	-	背・ー	
連捶腿	ⓅⓀ	上	18	-	-	－7【－4】	＋3【＋3】	ダウン	-	背・ー	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで換歩へ
連捶腿取面	ⓅⓀⓅ	特殊上	17	-	-	－3	＋1	＋6	-	背・腹	酔い覚まし1
盤肘	⇨Ⓟ	中	16	14	2	－5	±0	＋4	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
盤肘連環手	⇨ⓅⓅ	中	20	-	-	－13	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
箭疾歩	⇨⇨Ⓟ	中	20	23	3	－8	頭崩れ	頭崩れ	53	背・腹	酔い覚まし1
陰陽	⇦Ⓟ	中	16	16	3	－6	－3	＋4	40	背・腹	
二陰陽	⇦ⓅⓅ	上	18	-	-	－6【－3】	－1【±0】	＋3【＋4】	-	背・腹	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで蟷螂双封へ
穿掌背転	⇦⇦Ⓟ	上	14	14	2	－4	±0	＋6	33	ー・腹	振り向き状態へ
背身尖掌	⇦⇦ⓅⓅ＋Ⓚ	上	10	-	-	－9	±0	＋5	-	背・腹	
進歩蟷螂掃手	⇦⬂Ⓟ	下	16	27	3	－15	足崩れ	足崩れ	65	背・腹	
蟷螂撥草	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	下	16	21	3	－16	＋3	＋7	56	ー・腹	ヒット時横向かせ
下統捶	⇩Ⓟ	特殊下	9	17	1	－5	＋4	＋2	33	背・腹	
疾歩昇穿手	⬇⬂Ⓟ	中	18	15	2	－8	＋1	ダウン	45	背・腹	
流星勾手撃	⇩⬃⇦Ⓟ	中	20	27	3	－8	ダウン	ダウン	57	背・腹	対上中Ⓚ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム1～14、さばき成功時腹崩れ
穿陰掌	⬂Ⓟ	中	16	16	3	－3	－2	＋3	39	背・腹	
落撃掌	⬂ⓅⓅ	中	17	-	-	－10	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット、初段ガード時連続ガード
臏撃捶	⬃Ⓟ	下	17	17	2	－12	－6	－5	46	背・腹	
臏撃連捶	⬃ⓅⓅ	下	8	-	-	－16	－6	－4	-	背・腹	初段ガード時連続ガード
臏空撃掌	⬀Ⓟ	中	25	30	5	－8	ダウン	ダウン	59	背・腹	11フレーム目から空中判定
穿心腿	Ⓚ	上	20	13	3	－9	ダウン	ダウン	44	背・腹	キャンセル可
連旋腿	ⓀⓀ	上	20	-	-	－8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
閉門脚	⇨Ⓚ	中	18	17	2	－8	＋1	急所崩れ	49	背・腹	
斧刃脚	⇨⇨Ⓚ	中	15	17	6	－8	－6	－4	47	背・腹	
斧刃連端脚	⇨⇨ⓀⓀ	中	18	-	-	－13	ダウン	ダウン	-	ー・腹	酔い覚まし1
旋腿	⇦Ⓚ	特殊上	18	15	3	－4【－6】	±0【－4】	＋3【－1】	42	ー・腹	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで換歩へ
旋腿取面	⇦ⓀⓅ	上	17	-	-	－4	－6	＋12	-	背・腹	酔い覚まし1
単飛脚	⇦⇨Ⓚ	中	20	19	3	－9	たたき付け	たたき付け	51	背・腹	11フレーム目から空中判定
後蹴腿	⇦⇦Ⓚ	上	21	15	2	－4	ダウン	ダウン	47	背・腹	振り向き状態へ、⇦⇦Ⓟからの技につながる
軌腿	⇩Ⓚ	下	12	19	3	－15	－6	－1	51	背・ー	
前掃腿	⇩ⓀⓀ	下	20	-	-	－18	ダウン	ダウン	-	ー・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
登旋腿	⇩ⓀⓀ＋Ⓖ	上	30	-	-	－6	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
弾腿	⬂Ⓚ	中	24	17	3	－7	－1	＋2	44	背・ー	しゃがみヒット時よろけ、硬化カウンターヒット時＋2
穿弓腿	⬃Ⓚ	下下	15、12	16	2	－23	ダウン	ダウン	71	背・腹	初段カウンターヒット時2段目が打ち上げるような攻撃に変化
旋風腿	⇧Ⓚ	中	18	18	4	－6	ダウン	ダウン	45	背・ー	7フレーム目から空中判定
掛統腿	⇧ⓀⓀ	上	25	-	-	－4	ダウン	ダウン	-	背・ー	
縦跳提膝	⬀Ⓚ	中	25	16	3	－6	ダウン	ダウン	43	背・腹	
双耳旋風	Ⓟ＋Ⓚ	中	20	20	3	－6	たたき付け	たたき付け	46	背・腹	酔い覚まし1
黏肘	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	16	16	2	－4	－1	＋6	40	背・腹	
流星圏脚	⇨Ⓟ＋ⓀⓀ	上	20	-	-	－6【－4】	－2【±0】	＋4【＋6】	-	背・ー	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで換歩へ
流星跪弾	⇨Ⓟ＋ⓀⓀⓅ	中	10	-	-	－7	－3	＋3	-	背・腹	
畳肘	⇨Ⓟ＋ⓀⓀⓅⓅ	中	17	-	-	－15	特殊足崩れ	特殊足崩れ	-	背・腹	
挿勾手	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	上	17	14	2	±0	＋2	－6	32	背・腹	
蟷螂腰斬	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	中	20	-	-	－4	＋3	＋7	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、酔い覚まし1
泰山双勾手	⇦Ⓟ＋Ⓚ	上(中)	25(38)	33(51)	4	＋2(よろけ)	頭崩れ	頭崩れ	57 (80)	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、酔い覚まし1（最大タメ時2）
右勾心	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	上	10	12	2	－2	＋4	＋8	27	背・腹	
流星連勾手	⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	中	14	-	-	－8	－4	＋1	-	背・腹	
連三捶盤肘	⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	中	14	-	-	－13	＋4	腹崩れ	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
流星磨盤手	⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇩or⇧Ⓟ	特殊上	20	-	-	－1	たたき付け	たたき付け	-	ー・ー	酔い覚まし1
流星磨盤手～翻身	⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇩or⇧ⓅⒼ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
流星磨盤手～背身	⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ⇩or⇧Ⓟ⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	振り向き状態へ
後歩八翻錘	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ	上	14	18	2	－8【－5】	＋19【＋13】	＋24【＋18】	46	背・腹	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで蟷螂双封へ、酔い覚まし2
泰山圧頂	⇦⬂Ⓟ＋Ⓚ	中	18	19	3	－3	＋4	＋8	45	背・腹	
偸歩掃手	⇩Ⓟ＋Ⓚ	下	15	20	2	－14［－3］	－3［－3］	＋2［＋2］	54	背・ー	⇦で振り向き状態へ
托臂補心掌	⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	22	16	3	－6	＋2	＋6	43	背・腹	
翻錘	⬂Ⓟ＋Ⓚ	上	16	15	3	－2	＋12	＋16	37	背・腹	酔い覚まし1
坐盤取宝	⬂⬂Ⓟ＋Ⓚ	中	18	18	2	－8	－3	－3	48	背・腹	
取宝提膝落花爪	⬂⬂Ⓟ＋Ⓚ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	35	-	-	-	ダウン	-	-	-	
斜歩斜掃捶	⬃Ⓟ＋Ⓚ	下	17	17	3	－15	－6	＋1	52	ー・腹	
縦跳穿掌	⇧Ⓟ＋Ⓚ	中	23	15	2	－9	ダウン	ダウン	45	背・ー	
後擺腿	Ⓚ＋Ⓖ	上	23	21	4	－5	＋5	＋8	50	ー・ー	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
転身擦陰脚	⇨Ⓚ＋Ⓖ	中	24	25	-	－13	ダウン	ダウン	60	ー・ー	
旋風落脚	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	中	20	30	5	－4	ダウン	ダウン	56	背・腹	振り向き状態へ、22フレーム目から空中判定、酔い覚まし2

※（）の数値は最大タメ、【】内の数値は構え移行時、［］内の数値は背向け移行時のもの

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
旋風背双手	⇦⇨Ⓚ＋ⒼⓅ	特殊中	12	-	-	－12	－3	－1	-	ー・腹	
旋風背双手	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ⬁Ⓟ	特殊中	12	-	-	－3	＋1	＋4	-	ー・腹	振り向き状態へ
旋風蹬脚	⇦⇨Ⓚ＋ⒼⓀ	下	22	-	-	－10	足崩れ	足崩れ	-	背・腹	振り向き状態へ
下旋腿背転	⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ	上	24	16	2	－1	±0	ダウン	43	ー・ー	振り向き状態へ、⇦⇦Ⓟからの技につながる、硬化カウンターヒット時ダウン、11フレーム目から空中判定
後掃腿	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下	20	20	-	－21	ダウン	ダウン	65	ー・ー	
疾地掃腿	⬃Ⓚ＋Ⓖ	下	24	27	-	－21	ダウン	ダウン	71	ー・ー	
斧刃腿	⬁Ⓚ＋Ⓖ	下	12	17	2	－8	－3	＋4	45	背・腹	
斧刃挿眼	⬁Ⓚ＋ⒼⓅ	上	10	-	-	－8	＋2	＋6		ー・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット、酔い覚まし1
破骨手	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	1	19	-	-	-	35	-	ヒット時にダウンしない上中Ⓟ、肘を受け止める、成功時⇩or⇧でキャンセルして成功避けに移行
截腿手	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	1	29	-	-	-	40	-	ヒット時にダウンしない下Ⓟ、Ⓚを受け止める、成功時⇩or⇧でキャンセルして成功避けに移行
閃身歩	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖor⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(成功時)⇩or⇧	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
斜前歩	⬀or⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
斜前歩～翻鍾	⬀or⬂Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	上	16	15	3	＋2	＋12	＋16	35	背・腹	最速で派生させても斜前歩のモーションが14フレーム入る、酔い覚まし1
斜前歩～斜掃捶	⬀or⬂Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ	下	20	16	4	－16	＋2	ダウン	52	※	最速で派生させても斜前歩のモーションが11フレーム入る、硬化カウンターヒット時ダウン
斜後歩	⬁or⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
磨盤手	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ＋Ⓚ	特殊上	25	20	2	－4	たたき付け	たたき付け	54	※	酔い覚まし1
換歩中の技											
換歩	ⓅⓀなどからⓅ＋Ⓚ＋Ⓖで派生	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
換歩頂肘	換歩中Ⓟ	中	20	26	2	－3	＋4	＋6	45	背・腹	振り向き状態へ、対上中Ⓟ、肘さばき、さばき有効フレーム1～19
螳螂取眼	換歩中ⓅⓅ	上	15	-	-	＋1	＋6	＋11	-	背・腹	酔い覚まし1
換歩提膝	換歩中Ⓚ	中	20	20	2	－3	＋22	＋22	42	背・腹	
縦跳劈軋	換歩中Ⓟ＋Ⓚ	中	16	19	3	－8	ダウン	ダウン	40	背・腹	10フレーム目から空中判定
螳螂双封中の技											
螳螂双封	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
抬頭望月	螳螂双封中Ⓟ	中	20	19	2	＋4	＋1	腹崩れ	45	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、硬化カウンターヒット時+5
横旋爪風	螳螂双封中⇨Ⓟ	中中	8、10	10	2	－6	＋4	ー	55	ー・腹	
内旋脚	螳螂双封中Ⓚ	特殊上	19	17	2	－5【－7】	－2【－4】	＋4【＋2】	42	背・ー	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで換歩へ
転身旋風腿	螳螂双封中ⓀⓀ	中	25	-	-	－8	＋5	＋8	-	ー・ー	ヒット時横向かせ
螳螂双封～翻鍾	螳螂双封中Ⓟ＋Ⓚ	上	16	15	3	－2	＋12	＋16	37	背・腹	酔い覚まし1
漏手抹面旋風腿	螳螂双封中Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
螳螂埋伏中の技											
螳螂埋伏	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
埋伏取眼	螳螂埋伏中Ⓟ	上	10	14	2	－6	頭崩れ	頭崩れ	41	背・腹	酔い覚まし1
螳螂単尖脚	螳螂埋伏中Ⓚ	中	22	16	4	－9	尻もち	尻もち	49	背・腹	酔い覚まし1
埋伏掉尾	螳螂埋伏中⇩Ⓚ	下	10	21	3	－15	－5	足崩れ	60	背・腹	
螳螂双探爪	螳螂埋伏中Ⓟ＋Ⓚ	中	22	19	4	－6	－3	＋6	42	背・腹	
穿空腿	螳螂埋伏中Ⓚ＋Ⓖ	中中	15、15	23	1	よろけ	ダウン	-	72	背・腹	上段ガード外し
ジャンプ攻撃											
騰空背撃掌	⇧or⬂Ⓟ	中	25	40	-	－16	ダウン	ダウン	-	背・腹	
落歩統捶	（空中）Ⓟ	中	25	52	-	－7	ダウン	ダウン	-	背・腹	
騰空蹬脚	⬂Ⓚ	中	25	33	-	－9	ダウン	ダウン	-	背・腹	
騰空蹬脚	（空中）Ⓚ	中	22	37	-	－8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
地掃蹬脚	（着地際）Ⓚ	下	20	47	-	－10	ダウン	ダウン	-	背・ー	
背後攻撃											
背連穿掌	（敵背後）Ⓟ	上上	9、9	12	1	－8	－5	-	43	背・腹	Ⓟからの技につながる
背歩掃手	（敵背後）⇩Ⓟ	下	24	15	3	－9	－3	ダウン	46	ー・腹	硬化カウンターヒット時ダウン
後穿脚	（敵背後）Ⓚ	上	20	11	2	－1	ダウン	ダウン	46	背・ー	
廻掛脚	（敵背後）⇩Ⓚ	下	20	14	2	－12	ダウン	ダウン	45	ー・腹	
背身錯捶	（敵背後）Ⓟ＋Ⓚ	中	14	16	3	－4	＋4	＋6	42	背・腹	酔い覚まし1
壁技											
垂翔後脚	（壁正面）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	20	44	-	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	79	ー・ー	上段ガード外し
壁回翻脚	（壁正面）⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ダウン攻撃											
落穿手	（敵ダウン）⬁Ⓟ	ダウン攻撃	12	-	-	-	-	-	-	-	
飛転落腿	（敵ダウン）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
破刀手秋腿	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	35	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
採取砲靠	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50(壁ヒット時40)	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ40、酔い覚まし1
貼身双勾手	⇨⬃⇩⬁⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
七星天分肘	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
飛転双空脚	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ後振り向き状態へ、投げ抜け時背後を取られる
腰斬	⇦⬃Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	20	-	-	－3	よろけ	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
攪海翻浪霹靂腿	⇦⬁⇩⬃⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
登山翻車脚	⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	25	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
擺下尖転	⬃Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0	-	-	－3	＋10	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
螳螂跳飛双勾手	⬃⬃Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ40、投げ抜け時側面を取られる
仆歩	⇨⬁Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	-	-	-	＋1	-	-	-	
連環錯捶1	⇨⬁Ⓟ＋ⒼⓅ	投げコンボ	10	-	-	－8	－4	-	-	-	
連環錯捶2	⇨⬁Ⓟ＋ⒼⓅⓅ	投げコンボ	10	-	-	－9	－2	-	-	-	
連環錯捶3	⇨⬁Ⓟ＋ⒼⓅⓅⓅ	投げコンボ	15	-	-	－8	＋8	-	-	-	
流星仆腿双チョウ手	⇨⬁Ⓟ＋ⒼⓀ	投げコンボ	16	-	-	－15	特殊足崩れ	-	-	-	
翼進	⇨⬁Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧	投げコンボ	0	-	-	-	＋5	-	-	-	
翻身提膝	⇨⬁Ⓟ＋Ⓖ⇧Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
翻身提膝	⇨⬁Ⓟ＋Ⓖ⇩Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
飛転坐地	（敵フル壁背後）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	65	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
十字乱截跳飛腿	（敵ハーフ壁背後）⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	65	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
翻身提膝	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
翻身提膝	（敵左）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
連勾手背襲	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1

※リオンが避けた側と同方向にのみ成功避けが発動する



ブラッド・バーンズ
Brad Burns

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ジャブ	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
ジャブ	➡Ⓟ	上	10	17	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ	上	10	-	-	−5【−3】〔−2〕	−5【−3】〔−2〕	+1【+3】〔+4〕	-	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
コンビネーションアッパー	ⓅⓅⓅ	上	10	-	-	−7	−7	+3	-	背・腹	
コンボダブルニー	ⓅⓅⓅⓀ	中中	13、18	-	-	−16	D	D	-	背・腹	酔い覚まし0、1
コンビネーションロー	ⓅⓅⓀ	下	17	-	-	−15	−5	−2	-	背・−	
ジャブ～ボディストレート	Ⓟ⇨Ⓟ	中	14	-	-	−6	−4	+1	-	背・腹	
グライディングニー	Ⓟ⇨ⓅⓀ	中	20	-	-	−13	+1	+3	-	背・腹	酔い覚まし1
グライディングニー～キャッチ	Ⓟ⇨ⓅⓀ（カウンターヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	-	-	-	-	首相撲	-	-	-	首相撲へ
ジャブ～ハイキック	ⓅⓀ	上	20	-	-	−4	−4	D	-	背・−	キャンセル可
エルボーフック	⇨Ⓟ	中	17	14	2	−5【−3】〔−2〕	−4【−2】〔−1〕	+5【+8】〔+7〕	36	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
エルボーフック～スクリューハイキック	⇨ⓅⓀ	上	18	-	-	−16	D	D	-	背・−	
スパインウィップ	⇦Ⓟ	上	22	15	3	−3【−5】〔−4〕	±0【−2】〔−1〕	+4【+2】〔+3〕	36	−・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ、酔い覚まし1
ルンピニーコンビネーション	⇦ⓅⓀ	特殊中	15	-	-	−6【−2】〔−1〕	+1【+5】〔+6〕	+3【+7】〔+8〕	-	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ、最速入力時連続ガード、しゃがみガード時±0【+4】〔+5〕
ルンピニーコンビネーション～キャッチ	⇦ⓅⓀ（カウンターヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	-	-	-	-	首相撲	-	-	-	首相撲へ
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊下	9	17	1	−5	−4	+7	33	背・腹	
ライジングアッパー	⬇⬂Ⓟ	中	20	16	4	−8	±0	D	46	背・腹	
ジョルトアッパー	⬂Ⓟ	中	15	15	3	−4	−2	+3	40	背・腹	
ティーソークコンビネーション	⬂ⓅⓅ	上	17	-	-	−6	+2	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
ジョルトアッパー～スピンキック	⬂ⓅⓀ	上	22	-	-	−7	D	D	-	−・−	成功避け中の相手にヒットする（＋10以上で最速入力時）
ジョルトダブルショット	⬂ⓅⓅ＋Ⓚ	中	18	-	-	−8	+1	+6	-	背・腹	
ガゼルアッパー	⬂⬂Ⓟ	中	16	22	3	−6	D	D	48	背・腹	
ガゼルコンビネーション	⬂⬂ⓅⓅ	中	14	-	-	−13	D	D	-	背・腹	
シャープシュート	⬃Ⓟ	下	18	22	2	−15	−6	足崩れ	57	背・−	
ストッピング	Ⓚ	中	16	16	2	−4【−1】〔±0〕	−1【+2】〔+3〕	+2【+5】〔+6〕	41	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
ストッピング～モビリティジャブ	ⓀⓅ	上	14	-	-	−6【−4】〔−3〕	−3【−1】〔±0〕	+3【+5】〔+6〕	-	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
ティープコンビネーション	ⓀⓅⓀ	中	20	-	-	−8	D	D	-	背・−	酔い覚まし1
ハイキック	➡Ⓚ	特殊上	16	17	3	−6	+2	特殊頭崩れ	43	背・−	
ニーアッパー	⇨Ⓚ	中	16	17	3	−8【−2】〔−1〕	−2【+4】〔+5〕	D	44	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
ストップキック	⇦Ⓚ	中	21	17	2	−8【−1】〔±0〕	±0【+5】〔+6〕	+7【+12】〔+13〕	44	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
フェイクジャブ	⇦ⓀⓅ	上	14	27	2	+2	+5	+9	50	背・腹	⇦Ⓚが出る前に入力
ボディクラッシュミドル	⇦ⓀⓅⓀ	中	16	-	-	−8	+1	−6	-	背・腹	
クイックローキック	⇦ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	16	-	-	−14	−6	+2	-	背・腹	
ステップチェンジニー	⇦⇨Ⓚ	中	30	22	5	−13	D	D	56	背・腹	
ローキック	⇩Ⓚ	下	13	16	2	−15	−4	±0	51	背・腹	
ダブルストライク	⇩ⓀⓀ	上	20	-	-	−5	D	D	-	−・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
スクワットロー	⬇or⬃Ⓚ	下	15	16	2	−15	−6	±0	51	背・腹	
ターンソバット	⬇⇦Ⓚ	中	25	16	4	−6	+3	−5	43	背・腹	振り向き状態へ、しゃがみヒット時よろけ
ミドルキック	⬂Ⓚ	中	23	16	2	−6	±0	+2	45	背・腹	硬化カウンターヒット時-1、しゃがみガードにヒット時よろけ
ダブルニー ソロ	⬁Ⓚ	中中	15、18	14	2	−15	D	D	64	背・腹	酔い覚まし0、1
ティーソーク・ボン	Ⓟ＋Ⓚ	中	18	18	4	−2	+3	+11	42	背・腹	酔い覚まし1
ソーククラブ	⇨Ⓟ＋Ⓚ	上	20	14	3	−6	たたき付け	たたき付け	40	背・腹	酔い覚まし1
ショートアッパー	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	16	17	3	−6	−3	+2	46	背・腹	
アッパーコンビネーション	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ	中	16	-	-	−13【−3】〔−2〕	+1【+2】〔+3〕	尻もち	-	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
フェイジングフック	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ⇩or⇧Ⓟ	上	20	-	-	−4	+5	+9	-	※	※ブラッドの移動方向と逆側にのみ成功避けが発動する、ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
ティーソーク・トロン	⇦Ⓟ＋Ⓚ	上	14	17	2	−5	−4	たたき付け	39	背・腹	
ジャッカルストレート	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	上	25	15	3	−5	D	D	46	背・腹	酔い覚まし1
ショベルフック	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中	16	16	3	−6	−7	+1	40	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ショベルフック　ダブル	⇩Ⓟ＋ⓀⓅ	中	15	-	-	−9	−8	−6	-	背・腹	ラストショットにシフト可
ショベルフック　トリプル	⇩Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	中	17	-	-	−8	−4	+1	-	背・腹	ラストショットにシフト可
ラストショット	⇩Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ	上	15	-	-	−9	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット、酔い覚まし1
ディストラクションボディ	⬂Ⓟ＋Ⓚ	中	18	16	3	−6	−3	−4	42	背・腹	
ティーソークラン	⬂Ⓟ＋ⓀⓅ	中	18	-	-	−13	D	D	-	背・腹	酔い覚まし1
ハイスピンキック	Ⓚ＋Ⓖ	上	23	17	6	−5【−7】〔−6〕	±0【−2】〔−1〕	D	46	−・−	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ、酔い覚まし1
トルネードコンビネーション	Ⓚ＋ⒼⓀ	下	21	-	-	−22	D	D	-	−・−	
カウ・ロイ	⇨Ⓚ＋Ⓖ	中	25	17	5	−15	D	D	54	背・腹	
ステップインニー	⇦Ⓚ＋Ⓖ	中	18	17	3	+2	−4	+3	45	背・腹	
フロントキック	⇦Ⓚ＋ⒼⓀ	中	17	-	-	−8【−1】〔±0〕	±0【+5】〔+6〕	+7【+12】〔+13〕	-	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ、⇦Ⓚからの技につながる
パップソークカウ	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	中	25	17	4	−6	D	D	42	背・腹	
ジャガーテイル	⇩Ⓚ＋Ⓖ	下	24	19	-	−19	−4	D	58	−・−	
ファーザーロー	⬃Ⓚ＋Ⓖ	下	20	21	2	−15	−3	−4	58	−・腹	
オーバー・ステップミドル	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ＋Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	59	背・腹	
ダッキング中の技											
ダッキング	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨でロングダッキング、⇦でスウェーバック、⇩or⇧でスリッピングへ
ボディフック	ダッキング中Ⓟ	中	16	14	2	−6	−1	+4	40	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
クロスアッパー	ダッキング中ⓅⓅ	中	18	-	-	−14	+2	D	-	背・腹	
ダッキングニーアッパー	ダッキング中Ⓚ	中	20（30）	14（40）	3	−3（よろけ）	+2（よろけ）	+7（よろけ）	37（66）	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、最大タメ時酔い覚まし2
ダッキングニーアッパー～キャッチ	ダッキング中Ⓚ（カウンターヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	-	-	-	-	首相撲	-	-	-	首相撲へ
ジャンピングティーソーク・ボン	ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ	中	22	23	4	−6	+6	D	54	背・腹	硬化カウンターヒット時ダウン、13フレーム目から空中判定、酔い覚まし1

※（）の数値は最大タメ、【】内の数値はダッキング移行時、〔〕内の数値はスリッピング移行時のもの

Brad Burns DATA LIST

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ミドルスピンキック	ダッキング中Ⓚ＋Ⓖ	中	25	18	−	−15	ダウン	ダウン	53	−・−	
ロングダッキング中の技											
ロングダッキング	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇩or⇧でスリッピングへ
クイックフック	ロングダッキング中Ⓟ	上	10	12	3	−3	＋2	＋6	36	背・腹	⇩or⇧でスリッピングへ
ティーソークランコンボ	ロングダッキング中ⓅⓅ	上	10	-	-	−6【−1】〔±0〕	−2【+1】〔+2〕	+5【+9】〔+9〕	-	背・腹	
ダブルティーソークランコンビネーション	ロングダッキング中ⓅⓅⓅ	上	10	-	-	−6	ダウン	ダウン	-	背・腹	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇩or⇧でスリッピングへ
クイックニーキック	ロングダッキング中Ⓚ	中	18	13	3	−8	よろけ	よろけ	42	背・腹	酔い覚まし1
ダブルニーコンボ	ロングダッキング中ⓀⓀ	中	16	-	-	−13	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	
コークスクリューストレート	ロングダッキング中Ⓟ＋Ⓚ	上	27	19	3	よろけ	よろけ	よろけ	45	背・腹	
クラッシュニーキック	ロングダッキング中Ⓚ＋Ⓖ	中	30	16	3	＋2	ダウン	ダウン	49	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
スウェーバック中の技											
スウェーバック	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
スウェーバックストレート	スウェーバック中Ⓟ	上	13	12	2	−4【−2】〔−1〕	−2【−2】〔−1〕	±0【±0】〔+1〕	34	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
コンボカッティングエルボー	スウェーバック中ⓅⓅ	上	16	-	-	−6【−2】〔−1〕	−6【−2】〔−1〕	−3【+1】〔+2〕	-	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
コンボエルボーミドルキック	スウェーバック中ⓅⓅⓀ	中	18	-	-	−9	−4	＋4	-	背・−	
ラジャダムナン・コンビネーション	スウェーバック中ⓅⓅⓀ（ガードorヒット時）Ⓚ	中	15			−6	ダウン	ダウン	-	背・−	酔い覚まし2
マイティーニーアッパー	スウェーバック中Ⓚ	中	22	18	3	−9	ダウン	ダウン	53	背・腹	
ブレイクダウン	スウェーバック中Ⓟ＋Ⓚ	中	30	33	3	よろけ	よろけ	よろけ	61	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
クロスカウンターフック	スウェーバック中⇦Ⓟ＋Ⓚ	上	20	23	4	+1【+1】〔+2〕	頭崩れ	頭崩れ	45	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
スウェーバックロー	スウェーバック中Ⓚ＋Ⓖ	下	23	21	3	−17	−6	足崩れ	60	背・腹	
スリッピングライト中の技											
スリッピングライト	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（1P側スタート時の構えで）	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇩でフェイジングターン、⇧でスリッピングレフトへ
ボディブレイク	スリッピングライト中Ⓟ	中	22	14	2	−6	腹崩れ	腹崩れ	40	背・腹	
ピアッシングニー	スリッピングライト中Ⓚ	中	25	12	2	−1	＋2	急所崩れ	38	背・腹	
スリッピングティーソーク	スリッピングライト中Ⓟ＋Ⓚ	上	14	15	2	−3	±0	＋5	41	背・−	酔い覚まし1
ティーソーク＆アッパー	スリッピングライト中Ⓟ＋ⓀⓅ	中	22	-	-	−3	＋5	ダウン	-	背・腹	
ティーソーク＆クイックローキック	スリッピングライト中Ⓟ＋ⓀⓀ	下	20	-	-	−15	＋2	＋6	-	−・腹	
スリッピングレフト中の技											
スリッピングレフト	⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（1P側スタート時の構えで）	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨でダッキング、⇦でスウェーバック、⇩でスリッピングライト、⇧でフェイジングターンへ
スマッシュフック	スリッピングレフト中Ⓟ	上	20	12	3	−4	頭崩れ	頭崩れ	36	背・腹	酔い覚まし1
ハンティングミドルキック	スリッピングレフト中Ⓚ	中	25	23	4	＋5	＋8	＋12	43	−・腹	酔い覚まし1
ハンティングミドルキック〜キャッチ	スリッピングレフト中Ⓚ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	-	-	-	-	首相撲	-	-	-	首相撲へ
スリッピングティーソーク	スリッピングレフト中Ⓟ＋Ⓚ	上	14	15	2	−3	±0	＋5	41	−・腹	酔い覚まし1
ティーソーク＆アッパー	スリッピングレフト中Ⓟ＋ⓀⓅ	中	22	-	-	−3	＋5	ダウン	-	背・腹	
ティーソーク＆クイックローキック	スリッピングレフト中Ⓟ＋ⓀⓀ	下	20	-	-	−15	＋2	＋6	-	−・腹	
フェンシングターン中の技											
フェイジングターン	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇧	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
フリッカージャブ	フェイジングターン中Ⓟ	上	12	14	2	+3【±0】〔+1〕	+5【+2】〔+3〕	+8【+5】〔+6〕	31	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ
チョッピングブロー	フェイジングターン中ⓅⓅ	中	20(30)	-	-	−7（よろけ）	+4（ダウン）	+8（ダウン）	-	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し
グランドスィープフック	フェイジングターン中⇩Ⓟ	下	20	17	3	−18	ダウン	ダウン	56	※	※フェイジングターンの移動方向と同じ側にのみ成功避けが発動する（背中側）
フェイスクラッシュニー	フェイジングターン中Ⓚ	特殊上	23	16	3	−1	頭崩れ	頭崩れ	41	背・腹	酔い覚まし1
ダブルクラッシャー	フェイジングターン中Ⓟ＋Ⓚ	中	18	19	2	−8【−2】〔−1〕	+2【+5】〔+6〕	よろけ	45	背・腹	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ、しゃがみヒット時よろけ、酔い覚まし1
ジャンプ攻撃											
ジャンプナックル	（上方向）Ⓟ	中	25	48	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ジャンプストレート	（空中）Ⓟ	中	25	50	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ジャンプトーキック	⇧or⬂or（空中）Ⓚ	中	25	36	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ジャンプサイドキック	（着地際）Ⓚ	中	20	43	-	−6	＋4	D	-	背・腹	
背後攻撃											
スパインウィップ	（敵背後）Ⓟ	上	15	13	3	+1【−2】〔−1〕	+3【±0】〔+1〕	+5【+2】〔+3〕	33	背・−	⇨でダッキング、⇩or⇧でスリッピングへ、⇦Ⓟからの技につながる、酔い覚まし1
ジャッティングエルボー	（敵背後）⇩Ⓟ	中	18	16	3	−4	＋2	＋4	39	背・腹	
ニードルキック	（敵背後）Ⓚ	中	21	16	3	−6	＋2	＋3	43	背・腹	
ワイクルターン	（敵背後）⇩Ⓚ	下	25	19	-	−15	ダウン	ダウン	56	−・−	
フェイスクラッシュエルボー	（敵背後）Ⓟ＋Ⓚ	上	19	15	2	−3	頭崩れ	頭崩れ	40	背・腹	振り向き状態へ、酔い覚まし1
壁技											
ジャンピングニー	（壁正面）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	30	54	-	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	79	−・−	上段ガード外し
ダウン攻撃											
ギャンビット	（敵ダウン）⬁Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
ヘルダイブ	（敵ダウン）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
エルボースラッシュ	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	D	-	-	-	壁ヒット時はダウンせず壁やられを誘発、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
ネックスラッシュ	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	D	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ボディニークラッシュ	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	D	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ30
ホールドエルボー	⬁Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	30	-	-	−3	D	-	-	-	
フェイスファング	⬁⬁Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55(壁ヒット時45)	-	-	−3	D	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ45、投げ抜け時側面を取られる
チェンジ	⬀Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0(壁ヒット時21)	-	-	−3	＋8	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ワイルドシュートダウン	（敵壁背後）⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	D	-	-	-	
パップソークカウ	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	D	-	-	-	
レウインパクト	（敵左）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	D	-	-	-	酔い覚まし1
パワーグラデイション	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	D	-	-	-	
首相撲中の技											
エルボースラッシュ	首相撲中Ⓟ	投げコンボ	30	-	-	−3	D	-	-	-	酔い覚まし1
ゴッコーティーカウ1	首相撲中Ⓚ	投げコンボ	12	-	-	−3	2回目へ	-	-	-	
ゴッコーティーカウ2	首相撲中2回目Ⓚ	投げコンボ	12	-	-	−3	3回目へ	-	-	-	
ゴッコーティーカウ3	首相撲中Ⓚ＋Ⓖor3回目Ⓚ	投げコンボ	30	-	-	−3	D	-	-	-	1、2回目でもⓀ＋Ⓖ入力で出せる、受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ20、酔い覚まし1
当て身技											
デストラップ〜エルボー	⬁Ⓟ＋Ⓚ（対・右中Ⓚ、右ミドル、右中全回転Ⓚ）	当て身	25＋α	1	21	-	D	-	45	-	対・右中Ⓚ、右ミドル、右中全回転Ⓚ当て身
デストラップ〜ロー	⬁Ⓟ＋Ⓚ（対・左中Ⓚ、左ミドル、左中全回転Ⓚ）	当て身	25＋α	1	21	-	D	-	45	-	対・左中Ⓚ、左ミドル、左中全回転Ⓚ当て身

※（）の数値は最大タメ、【】内の数値はダッキング移行時、〔〕内の数値はスリッピング移行時のもの

エル・ブレイズ
El Blaze

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ジャブ	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
ジャブ	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
クイックフック	ⓅⓅ	上	10	-	-	−4	−2	±0	-	背・腹	
キーンエッジコンボ	ⓅⓅⓅ	上	12	-	-	−6	−4	+2	-	背・ー	
バーンアウトコンボ	ⓅⓅⓅⓀ	上	20	-	-	−8【±0】	ダウン	ダウン	-	ー・ー	(ガードorヒット時)⇨でロケットディスチャージへ、酔い覚まし1
アウトレイジコンボ	ⓅⓅⓀ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ジャブ〜ハイキック	ⓅⓀ	上	20	-	-	−4	+4	ダウン	-	背・ー	キャンセル可
ジャブ〜ローキック	Ⓟ⇩Ⓚ	下	14	-	-	−15	−5	+1	-	背・腹	
シャドウストライク	⇨Ⓟ	中	17	14	2	−5	+3	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
シャドウファング	⇨ⓅⓀ	中	18	-	-	−18	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ハイスピードジャブ	⇦⇨Ⓟ	上	10	13	2	+2	+6	+9	26	背・腹	硬化カウンターヒット時+7
ショウダ	⇦⇨ⓅⓅ	上	10	-	-	+3	−1	+2	-	背・腹	
ライジングバックスピンキック	⇦⇨ⓅⓅⓀ	上	25	-	-	+3	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
バックスピンローキック	⇦⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	18	-	-	−17	ダウン	ダウン	-	ー・腹	
フレイムトーキック	⇦⇨ⓅⓀ	中	21	-	-	−6	±0	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
インフェルノソバット	⇦⇨ⓅⓀⓀ	中	25	-	-	−9	尻もち	尻もち	-	ー・腹	⇦で振り向き状態、(ヒット時)⇨でロケットディスチャージへ
バックナックル	⇦Ⓟ	上	16	16	2	−5	−1	+4	41	ー・腹	酔い覚まし1
シャドウスピンキック	⇦ⓅⓀ	中	17	-	-	−13【±0】	−2【+7】	+1【+10】	-	ー・ー	(ガードorヒット時)⇨でロケットディスチャージへ
シャドウストームコンボ	⇦ⓅⓀⓅ	上	14	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
シットジャブ	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
ショートアッパー	⬂Ⓟ	中	16	15	2	−4	−2	+3	40	背・腹	
コンビネーションブロー	⬂ⓅⓅ	上	14	-	-	−4	−2	+3	-	背・腹	
シャットダウンニー	⬂ⓅⓅⓀ	中	20	-	-	−13	尻もち	尻もち	-	背・腹	
ローリングローナックル	⬃Ⓟ	下	18	19	2	−10	+3	+4	49	ー・腹	
ジャンピングエルボー	⬀Ⓟ	中	18	35	4	−4	ダウン	ダウン	59	背・腹	17フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
フェイクロール	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ヴィーナス	(フェイクロール中)Ⓟ	中	25	14	3	−13	ダウン	ダウン	49	背・腹	最速で派生させてもフェイクロールのモーションが25フレーム入る、酔い覚まし1
ヴィーナスディバージョン	(フェイクロール中)Ⓟ(ヒット時)Ⓚ	上	16	-	-	-	-	-	-	-	
ハイキック	Ⓚ	上	15	14	2	+3	+3	+3	40	背・ー	
ミッドデイヒート	ⓀⓀ	中	13	-	-	−8	−2	+5	-	ー・腹	
コンボトワイライトブランツ	ⓀⓀⓀ	上	18	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	ー・腹	酔い覚まし1
シャドウスピア	⇨Ⓚ	中	21	17	3	−8	+2【+6】	+8【+12】	47	背・腹	(ヒット時)⇨でロケットディスチャージへ
シャドウランス	⇨⇨Ⓚ	中	20	27	3	−8【−8】	尻もち	尻もち	51	背・ー	(ガードorヒット時)⇨でロケットディスチャージへ、20フレーム目から空中判定
トーキック	⇦Ⓚ	中	21	18	2	−4	±0	+6	43	背・腹	
シャドウスラッシュ	⇦ⓀⓅ	上	12	-	-	+3	−1	+6	-	ー・腹	
フェイススマッシュ	⇦ⓀⓅⓅ	中	16	-	-	−15	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
ダークネスソバット	⇦ⓀⓅⓀ	上	25	-	-	−6【−2】	尻もち	尻もち	-	ー・腹	⇦で振り向き状態、(ガードorヒット時)⇨でロケットディスチャージへ
ヘッドスマッシュキック	⇦⇨Ⓚ	特殊上	20	22	3	−3	尻もち	尻もち	50	背・腹	(ヒット時)⇨でロケットディスチャージへ、酔い覚まし1
ローキック	⇩Ⓚ	下	15	19	4	−14	−4	±0	52	背・ー	
フック	⇩ⓀⓅ	上	13	-	-	−5	−2	±0	-	ー・腹	
フェイスヒット	⇩ⓀⓅⓅ	上	16	-	-	−6	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	-	ー・腹	酔い覚まし1
クイックソバット	⇩ⓀⓅⓀ	中	20	-	-	−13	+2【+7】	+5【10】	-	ー・腹	(ヒット時)⇨でロケットディスチャージへ
スライドローキック	⬇or⬃Ⓚ	下	14	16	2	−15	−6	±0	51	背・腹	
ミドルキック	⬂Ⓚ	中	21	16	2	−6	±0	+7	42	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
デスサイズスラッシュ	⇧Ⓚ	上	27	19	2	よろけ	ダウン	ダウン	76	ー・ー	(ガードorヒット時)⇨でロケットディスチャージへ、上段ガード外し、16フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
ドロップキック	⬀Ⓚ	中	30	25	4	よろけ	ダウン	ダウン	65	背・腹	(ヒット時)⇨でロケットディスチャージへ、上段ガード外し、17フレーム目から空中判定
フェイドロールキック	⬁Ⓚ	中	22or16	18	4	−17	−9	尻もち	57	背・腹	
コンボロケットディスチャージ	⬁Ⓚ⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	−18	−11	尻もち	-	-	ロケットディスチャージへ
エルボー	Ⓟ+Ⓚ	上	16	14	3	−4	+2	+5	40	背・腹	
ダブルエルボー	Ⓟ+ⓀⓅ	上	12	-	-	−6	−4	±0	-	背・腹	
コンボエルボーアッパー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	18	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
ストレート	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	12	12	2	−3	+1	+3	31	背・腹	
クイックコンボ	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	14	-	-	−8	+1	+6	-	背・腹	
ボルケーノアッパー	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	−6	+4	ダウン	42	背・腹	振り向き状態へ
ハンマースマッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	19	16	2	−6	+1	腹崩れ	43	背・腹	
ダークネススマッシュ	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	特殊上	16	26	2	−5	−2	±0	48	ー・腹	酔い覚まし1
ハンサムスクラッチラッシュ	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	-	-	-	よろけ	-	-	-	⇨でロケットディスチャージへ、酔い覚まし2
ダークネスハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	2	−3	+4	+8	46	背・腹	酔い覚まし1
シャドウハンマー	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	14	2	−9	頭崩れ	頭崩れ	46	背・腹	酔い覚まし1
オーバーチューンブロー	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	15	18	2	−6	−2	+4	46	背・腹	
スイングチンクラッシャー	⬂Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	20	-	-	-	よろけ	-	-	-	⇨でロケットディスチャージへ
バックスイングロケット	⬃Ⓟ+Ⓚ	中	30	31	3	−13	ダウン	ダウン	67	背・ー	酔い覚まし2
ジャンピングハンマーナックル	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	22	20	2	−9	たたき付け	たたき付け	49	背・腹	6フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
デモンダンス	⬀Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	振り向き状態へ、13フレーム目から空中判定
デモンズテイル	⬀Ⓟ+ⓀⓀ	特殊上	22	33	3	−3【+1】	よろけ	よろけ	57	背・腹	(ガードorヒット時)⇨でロケットディスチャージへ、酔い覚まし1
ハイスピンキック	Ⓚ+Ⓖ	上	25	17	7	−6	+5	+9	47	ー・ー	ヒット時横向かせ
ボルケーノニー	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	3	−15	ダウン	ダウン	54	背・腹	
ダークネスソード	⇦⬂Ⓚ+Ⓖ	特殊上	20	20	3	−4	−3	+1	56	背・ー	酔い覚まし1
アックスボンバー	⇦⬂Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	38	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	19	21	-	−20	−6	ダウン	60	ー・ー	
スピニングトラースキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	上	27	16	3	−8【−7】	ダウン	ダウン	52	ー・腹	(ガードorヒット時)⇨でロケットディスチャージへ、酔い覚まし1
ロードロップキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	下	20	20	4	−22	よろけ	足崩れ	65	背・腹	上段ガード外し、上段ガード時ダメージ0
ジャンピングソバット	⬀Ⓚ+Ⓖ	中	24	22	2	−3	尻もち	尻もち	51	背・ー	⇦で振り向き状態、(ヒット時)⇨でロケットディスチャージへ、13フレーム目から空中判定
トルネードスピン	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	1	15	-	+16〜39	-	37	-	対上Ⓟ、肘、Ⓚさばき、対上Ⓟ、肘さばき成功時+16〜30、対Ⓚさばき成功時+25〜39
ハートブレイクスマッシュ	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	22	13	3	−5	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	41	ー・腹	酔い覚まし1

※【】内の数値は、ロケットディスチャージ移行時のもの

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
フェイクソバット	Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ	中	20	16	3	－6	＋5	＋9	43	ー・腹	
ダークネスフレイム	Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ（ヒット時）Ⓟ＋Ⓖ	打撃投げ	37	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
ゼロ-Gフライト	⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨でロケットディスチャージへ、17フレーム目から空中判定
クイックバックスピンキック	（ディフェンシブムーブ中）Ⓟ＋Ⓚ	中	25	22	2	－15	＋2【＋8】	＋5【＋11】	59	背・腹	（ヒット時）⇨でロケットディスチャージへ
ロケットディスチャージ中の技											
ロケットディスチャージ	⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨入れっぱなしで持続
バックファイア	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	ロケットディスチャージへ
フライングクロスチョップ	ロケットディスチャージ中Ⓟ	中	30	21	5	-	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ、受け身可、9フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
サンライズニー	ロケットディスチャージ中Ⓚ	中	14	16	3	－3	＋3	＋10	43	背・腹	
ロードロップキック	ロケットディスチャージ中⇩Ⓚ	下	24	30	3	－16	足崩れ	足崩れ	68	背・腹	16フレーム目から空中判定
ドロップキック	ロケットディスチャージ中⇙Ⓚ	中	30	25	4	よろけ	ダウン	ダウン	65	背・腹	（ヒット時）⇨でロケットディスチャージへ、上段ガード外し、17フレーム目から空中判定
デモンダンス	ロケットディスチャージ中Ⓟ＋Ⓚ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	振り向き状態へ
デモンズテイル	ロケットディスチャージ中Ⓟ＋ⓀⓀ	特殊上	22	33	3	－3【＋1】	よろけ	よろけ	57	背・腹	ガードorヒット時⇨でロケットディスチャージへ、酔い覚まし1
トペ・モルタル	ロケットディスチャージ中Ⓚ＋Ⓖ	上(ガード不能)	40	25	3	-	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ、成功時受け身可、12フレーム目から空中判定、酔い覚まし2
カートホイールキック	ロケットディスチャージ中⇙Ⓚ＋Ⓖ	中中	10、10	19	-	－5	ダウン	-	53	背・腹	空振り時に相手側はしばらくの間成功避けを出せる
スペースローリングエルボー	ロケットディスチャージ中⇙Ⓚ＋ⒼⓅ	中	25	-	-	－13	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	空振り時ダウンへ、受け身可
スクリューレッグラリアート	ロケットディスチャージ中⇙Ⓚ＋ⒼⓀ	上	35	-	-	よろけ	ダウン	ダウン	-	ー・ー	（ガードorヒット時）⇨でロケットディスチャージへ、上段ガード外し
デジャヴ	ロケットディスチャージ中Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、酔い覚まし2
フェイクロール	ロケットディスチャージ中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ヴィーナス	（フェイクロール中）Ⓟ	中	25	14	3	－13	ダウン	ダウン	49	背・腹	最速で派生させてもフェイクロールのモーションが25フレーム入る、酔い覚まし1
ヴィーナスディバーション	（フェイクロール中）Ⓟ（ヒット時）Ⓚ	上	16	-	-	-	-	-	-	-	
モメンタリータッチダウン中の技											
モメンタリータッチダウン	（壁背後）⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
モメンタリータッチダウン	（壁正面）⇙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
フライングボディプレス	モメンタリータッチダウン中Ⓟ	中	40	27	12	-	ダウン	ダウン	-	背・腹	失敗時ダウンへ、酔い覚まし2
fromフェンスtoターゲット	モメンタリータッチダウン中Ⓚ	下	30	36	10	－26	足崩れ	足崩れ	86	背・腹	
ディープインパクト	モメンタリータッチダウン中Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	-	-	-	ダウン	-	-	-	失敗時ダウンへ、酔い覚まし2
ゼロ-Gインフィニティ	モメンタリータッチダウン中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ジャンプ攻撃											
ステップハンマー	⇧or⇗Ⓟ	中	25	45	-	－10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ロックパンチ	（空中）Ⓟ	中	25	49	-	－10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
トークラッシュ	（空中）Ⓚ	中	25	35	-	－7	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ハンマーエッジ	（着地際）Ⓚ	中	20	43	-	－6	＋4	ダウン	-	背・腹	
背後攻撃											
ショウダ	（敵背後）Ⓟ	上	10	13	3	－3	－1	＋5	31	背・腹	Ⓟからの技につながる
ダークネスハンマー	（敵背後）⇩Ⓟ	中	19	16	2	＋1	＋6	＋8	40	背・腹	酔い覚まし1
ビハインドヒールキック	（敵背後）Ⓚ	中	22	15	3	－6	＋1	急所崩れ	41	背・腹	酔い覚まし1
レブスローキック	（敵背後）⇩Ⓚ	下	20	21	-	－16	ダウン	ダウン	58	ー・ー	
メテオインパクト	（敵背後）⇧Ⓚ	中	30	25	3	－3	たたき付け	たたき付け	51	背・腹	12フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
バックナックル	（敵背後）Ⓟ+Ⓚ	上	12	14	3	＋4	＋6	＋8	31	背・ー	⇦⇨Ⓟからの技につながる
スタッブブレイド	（敵背後）Ⓚ+Ⓖ	特殊上	24	19	5	－12	頭崩れ	頭崩れ	51	背・ー	11フレーム目から空中判定
ゼロ-Gフライト	（敵背後）⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨でロケットディスチャージへ、17フレーム目から空中判定
ダウン攻撃											
トレッドスマッシュ	（敵ダウン）⇖Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
450スプラッシュ	（敵ダウン）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
パーソナルエルボー	（敵ダウン）⇖Ⓟ＋Ⓚ	ダウン攻撃	26	-	-	-	-	-	-	-	
ローリングボディプレス	（敵ダウン）⇘Ⓟ＋Ⓚ	ダウン攻撃	24	-	-	-	-	-	-	-	
アンクルホールド	（敵仰向け足ダウン）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
クロスアームフェイスロック	（敵仰向け頭ダウン）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
ソル・ナシエンテ	（敵仰向け右ダウン）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
ソル・ナシエンテ	（敵仰向け左ダウン）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
キャメルクラッチ	（敵うつ伏せ足ダウン）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
インスレーション	（敵うつ伏せ頭ダウン）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能
ボーアンドアロー	（敵うつ伏せ右ダウン）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
ボーアンドアロー	（敵うつ伏せ左ダウン）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	－3	ダウン	-	-	-	
投げ技											
ハイスピードブレインバスター	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	35	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ディカピテイション	⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
ホールドラッグ	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
スイングDDT	⇨⇖⇩⇗⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
スクリュードラッグ	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ワールウインド	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	35	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ジャストフェイスロック	⇦⇨Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓖ	上段投げ	20	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
44	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	42	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
ポールシフト	⇦⇗⇩⇖⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	65	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
アストロシザーズ	⇖Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取られる
ヘッドシザーズ	⇖⇖Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取られる
ハンマースルー	⇗Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0(壁ヒット時21)	-	-	－3	＋10	-	-	-	⇨でロケットディスチャージへ
ハイスピードウラカン・ラナ	⇙Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	
スイングDDT	（敵壁背後）⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	65	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
トペ・インベルティダ	（敵壁背後）⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	65	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
レブスカッター	（敵フル壁背後）⇖Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	65	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、振り向き状態へ、酔い覚まし1
フライングヘッドシザーズ	（敵ハーフ壁背後）⇖Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取られる
サンダークラップ	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時背後を取られる
ファルシオン	（敵左）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能
スティンギングリーブ	（敵右）⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能
ストライクバック	（敵左）⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ミステリアス・ラナ	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	-	-	-	ダウン	-	-	-	
ローリングクラッチ	（敵しゃがみ）⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	20	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取られる
ファンタスマ	（敵しゃがみ）⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	0	-	-	－3	＋18	-	-	-	
スプレッドウイング	（敵しゃがみ）⇖⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	55	-	-	－3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取られる、酔い覚まし1
サンダークラップ	（敵右しゃがみ）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時背後を取られる
ファルシオン	（敵左しゃがみ）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	40	-	-	－3	ダウン	-	-	-	受け身可能
ダイヤモンドダスト	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2

※【】内の数値は、ロケットディスチャージ移行時のもの

闘劇で繰り広げられた名勝負目白押し!

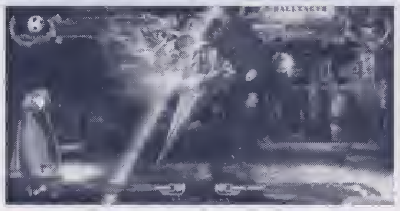
DVDコンテンツINDEX &コンテンツ解説

「闘劇'09FINAL」の名勝負が収められた付録DVD。今回は『BLAZBLUE』と『Fate/unlimited codes』の二タイトルを収録!

コンテンツ1 BLAZBLUE

各キャラクターの職人たちがやり込みの成果を存分に発揮して、だれが勝ち上がるのか予想がつかない展開のなった本作。

そんな激戦、大接戦の中から厳選されたベストバウトと壇上で試合を収録。至高の名勝負を活目せよ。



職人たちの徹底したやり込みの成果が存分に発揮された本タイトル。激戦を制するのはだれか? 闘劇覇者誕生の感動が再び。

収録試合

試合	1P側	VS	2P側
1回戦	こがたん。(ジン)	VS	小路(テイガー)
	O(ハクメン)	VS	少年(ライチ)
	ハロウィン(レイチェル)	VS	Azu(ニュー)
	マリア(アラクネ)	VS	しゅーた(ラグナ)
	けいごむ(ノエル)	VS	レン(ジン)
	つかさ(ニュー)	VS	紅也(ノエル)
	カスヒラ(タオカカ)	VS	わたる(ラグナ)
	ソウシ(アラクネ)	VS	けちゃん(レイチェル)
2回戦	O(ハクメン)	VS	松岡修造ドラバング(バング)
	めぼ(タオカカ)	VS	イノウエ(ニュー)
3回戦	めぼ(タオカカ)	VS	DIEちゃん(ライチ)
	リバイア(ニュー)	VS	ふも(アラクネ)
準々決勝第一試合	松岡修造ドラバング(バング)	VS	格闘美神~タオカカ~(ニュー)
準々決勝第二試合	客(カレル)	VS	DIEちゃん(ライチ)
準々決勝第三試合	BLEED(ライチ)	VS	ふも(アラクネ)
準々決勝第四試合	超(ニュー)	VS	える(レイチェル)
準決勝第一試合	格闘美神~タオカカ~(ニュー)	VS	客(カレル)
準決勝第二試合	超(ニュー)	VS	ふも(アラクネ)
決勝戦	ふも(アラクネ)	VS	客(カレル)

収録試合の解説はP116へ!

コンテンツ2 Fate/unlimited codes

派手な連続技が飛び交う本作では連続技の精度が勝敗を分ける。本大会で勝ち上がるには大舞台のプレッシャーに打ち勝つ勝負強さを求められていた。

わずかなミスも命取りとなる極限の名勝負の中から、厳選された試合を壇上含めて19試合収録。



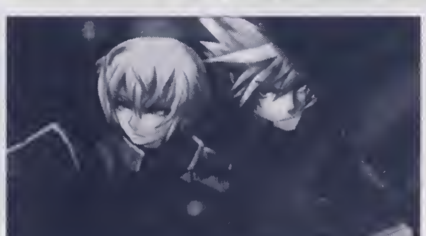
収録試合

試合	1P側	VS	2P側
1回戦	ハーティア(凛)	VS	kubo(言峰)
	ちんみ(ライダー)	VS	スーパー寺(バーサーカー)
	友人セイバー(セイバー)	VS	ツッパリ(ランサー)
	鳥(セイバー)	VS	よゑこ(キャスター)
	やま(ランサー)	VS	ゆー様(ギルガメッシュ)
	たままゆ(キャスター)	VS	黒紗夢(桜)
	火九(アーチャー)	VS	みや(バーサーカー)
2回戦	よゑこ(キャスター)	VS	SPIKE(ギルガメッシュ)
	ちんみ(ライダー)	VS	kubo(言峰)
	たつみP@ミカドプロ所属(凛)	VS	あらた(ギルガメッシュ)
	でぐち(ランサー)	VS	RNP(士郎)
	みや(バーサーカー)	VS	138(ランサー)
準々決勝第1試合	8T(凛)	VS	SPIKE(ギルガメッシュ)
準々決勝第2試合	RNP(士郎)	VS	たつみP@ミカドプロ所属(凛)
準々決勝第3試合	おえっぷ(ライダー)	VS	ちんみ(ライダー)
準々決勝第4試合	138(ランサー)	VS	クロダ(ライダー)
準決勝第1試合	たつみP@ミカドプロ所属(凛)	VS	SPIKE(ギルガメッシュ)
準決勝第2試合	138(ランサー)	VS	ちんみ(ライダー)
決勝	138(ランサー)	VS	SPIKE(ギルガメッシュ)

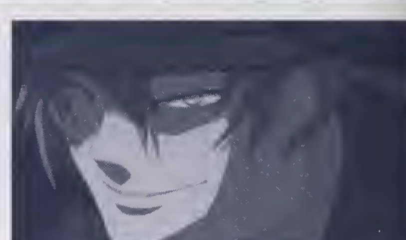
収録試合の解説はP118へ!

特別映像 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT PV

『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』のPVも収録! 映像で見る世界観を堪能しよう。







月刊アルカディア付録DVD視聴上の注意

このDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償・無償を問わず)することは法律によって一切禁止されています。【DVDビデオの取り扱い上のご注意】 ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。【健康上のご注意について】 本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近づき過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。【DVDビデオの破損について】 DVDビデオのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は、破損したDVDビデオとお名前、ご住所、電話番号を名機したメモを同封の上、着払いでカスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。

〒102-8431 (株)エンターブレイン カスタマーサポート部 TEL.0570-060-555 (土日祝日を除く午後12時から午後5時) メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

※無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

ゲセマプ 特別編

今回は3店舗を一気に紹介!!

いよいよ後半戦となるゲセマプ特別編だが、今回ついに関東から脱出し西の大都市大阪へと足を踏み入れた!!

記者:高瀬



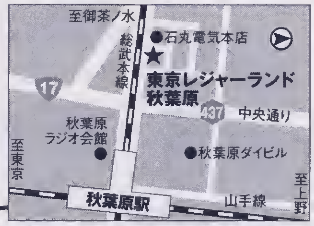
秋葉原　難波　日本橋

闘劇'09 優勝者輩出店舗紹介Vol.3

『ブレイブルー』
優勝者輩出店舗

東京レジャーランド秋葉原店
（東京都）





秋葉原駅から徒歩5分。中央通りを突き抜けた先、石丸電気本店すぐとなり。夜ともなれば巨大ネオンが出迎えてくれる。

秋葉原の駅近くに東京レジャーランド秋葉原店はオープンしてから5、6年が経つ。秋葉原中央通り付近は大手メーカー直営店がひしめくゲーセン激戦区だが、その中で後発の部類に入る。1階からの計5フロアあり、プライズ、ビデオ、大型筐体と一通りのラインナップを有する店舗。

東京レジャーランド秋葉原店
東京都千代田区外神田1-9-5　ナガシマアルファビル1F～5F
03-5298-1360　10:00～25:00
http://llakihabara.sakura.ne.jp/


（上）KONAMI系のゲームが人気を集める。稼働したばかりの『BBH2009 覇者』も盛況。（中）音楽系も多く人を集めていてとくに『jubeat ripple』が人気。（下）『スパイクアウト』は行列ができるほどのにぎわい。

秋葉原にある全ゲーマー対応店

「オールユーザー対応です。」小林店長に東京レジャーランド秋葉原店はどんなお店かと尋ねるとそう答えが帰ってきた。「プライズからビデオ、大型筐体まで取りそろえております。この界隈ではメーカー直営の大きな店舗さんがありますので、それに対して我々はKONAMIさんのゲームを多く取りそろえさせていただいているのも特徴です。」大人気『クイズマジックアカデミー6』（以下『マジアカ』（詳細は下囲みにて）の30台設置を始め、音ゲーや「BBH」も充実している。

東京レジャーランド秋葉原店といえば有名なエピソードがあるという。それは「ATOシステム（後払いシステム）」をオープン当初導入を試みたという話。しかしこれはユーザーには不評で結果3カ月のテスト期間にて導入は見送られたという。近年ではedy対応の店舗などが増えている中、時代を若干先取りし過ぎのかもしれない。

「今後も大会など、お客様のニーズ・要望に可能な限り答えてやっていきたいと思っております。強い助っ人（山岸氏）が加わってくれましたので、これから期待していてください。」


東京レジャーランド秋葉原店
店長　小林氏

いろいろ考えてますよ。（山岸）


スタッフ　山岸氏

山岸氏といえば、本誌や闘劇でもおなじみとなっているが、元ビートライブ（町田）の店長として有名。ビートライブ閉店にともない、現在は小林氏との交友により、協力という形で東京レジャーランド秋葉原にスタッフとして参加している。

まずは気になるBT杯のことも聞いてみると以下の答えを頂いた。「BT杯は続けていこうと考えています。ここ東京レジャーランド秋葉原にての開催や他の店舗などでも方法はいくらでもあると思うので。一つ面白い案としては金沢のレジャーランドには隣に温泉もありますし、宿泊施設もあるのでツアーの形でやるのはどうだろうかと思っています。ただ今現在はこの秋葉原店を盛り上げていくことを一番に考えています。このお店はなんでもありなお店です。ぜひ楽しみにご来店ください。」

『マジアカ』の新聖地に

5階に設置されている『クイズマジックアカデミー 6』。30台設置の風景は圧巻の一言。今年11月にメジャーなタイトルである「賢龍杯」のプレイオフや「不死鳥杯」も開催するなどプレイヤーの間でも新たなる聖地として浸透してきた。現在は第2、4日曜日に大会。第3日曜はレディース大会を開催している。店長も『マジアカ』には力を入れていくとのこと。



レジャラン・アキバ周辺 B級グルメ
●サンボ（中央通り付近）　牛丼並（¥400）　秋葉原の隠れた名物スポット。独特のルールのあるお店なので、有志作成のウェブページがいくつかあるので、その掟を確認から来店をオススメする。お店の場所は中央通りか路地を一本入った所。

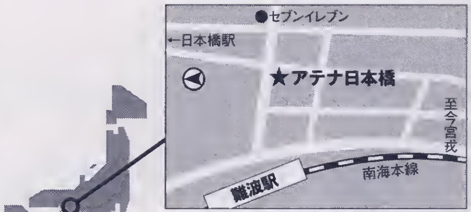
『Fate/unlimited code』優勝者輩出店舗

アテナ日本橋（大阪府）



2007年11月開店とちょうどオープンから2年となる。プレイヤーの要望により頻繁に大会を開催しており、今年の闘劇では店舗として初参加ながら優勝者を輩出するという偉業をなしとげる。現在では多くの有名プレイヤーが常連となりお店をもりあげている。

アテナ日本橋
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-22　1F～6F
06-6641-7008　7:00～24:00
http://www.nippon-amuse.co.jp/



最寄りの駅となる南海本線の難波駅となるが日本橋からもほどよい距離。縦に長い店舗で計6フロアをいう店構え。

ユーザーが主役になれるゲーセン

「東の秋葉原、西の日本橋」と表現されるように大阪・日本橋はオタク文化の土地である。その界隈にアテナ日本橋は居を構える。オープンしてからまだ2年ほどと比較的若い部類に入るが、地域にはしっかりと浸透しているイメージがある。「お客様は来る者は拒まず」店長の岡田氏は言う。「日本橋という土地柄、ゲームが好きな人が集まってくる店舗です。プレイヤー同士、またはプレイヤーと店員が本音で語りあえるような場所なんです。」とアテナ日本橋のことを表現する。



アテナ日本橋
店長　岡田氏

合計6フロアで構成される店内。1階のプライズに2階がクイズ、音ゲー。3階に『戦場の絆』や『麻雀格闘倶楽部』。4階には『ガンガンNEXT』と『ハーフライフ2』。そして5階、6階が格ゲースペースとなる。特に最上階6階ともなると置いてあるゲームは曲者がそろい。毎夜、多くのプレイヤーが集いにぎわっている。「5階、6階の騒がしさはすごので、初めて来られたお客様はビックリするかもしれません（笑）。」

大会がプレイヤー主体で開催されることも多く、闘劇優勝者を輩出した『Fate/uc』はもちろん、『北斗の拳』、さらには『豪血寺一族』でまで開催したという。

格闘ゲームのメジャータイトルはもちろんだが、マイナーなタイトルまでもが盛り上がる店舗としてアテナ日本橋はその地位を完全に築き上げている。







（上）音ゲーで日夜多くのプレイヤーを集める。（中）アーケード版『アイマス』も現役にて稼働中。（下）『ハーフライフ2』は6台設置されている。

対戦がメインの「動物園」的空間



この取材の事を聞きつけ、集まっていただいたプレイヤーのみなさん。当日は急遽『Fate/uc』の大会を開催していた。ちなみに写真一番右が、今年の闘劇'09『Fate/uc』準優勝者の「SPIKE」。

「対戦がメインのお店です。あまりににぎやかになってしまっていて、かつては“動物園”と呼んでいたんですが、現在は“サバンナ”に近いかもしれません（笑）。」

全国プレイヤーが多く集まる店舗。だが彼らも、ただゲームをプレイするためだけではなく楽しむために来ているという印象を受ける。そんな店舗だ。

【常連が語るアテナ日本橋】

●キャメイ（『アルカナハート2』公式大会優勝者）「殺伐としていながらもなぜか和む。なかなか居心地のいい所。」

●紅の豚（闘劇'06『北斗の拳』優勝者）「最近では珍しい客目線の店舗。大会など開催してくれてプレイヤーにはありがたい店舗です。」



最近では珍しくなっている「店内での飲食可能」を体現するショット。一応大会中です。



全国プレイヤーの「キャメイ」（左）と「紅の豚」（右）などが普通に来店する店舗。

アテナ日本橋周辺 B級グルメ　**●あさチャン（日本橋）**　ちくカツ丼・並盛（¥780）　とんかつ+ちくわの唐揚げのチョイスが岡田店長のオススメ。圧倒的なボリュームを誇るという、ある種チャレンジメニュー。初心者の方は小盛を注文するのが吉だとか。お近くにお住まいでまだ体験したことのない方はぜひチャレンジしてください。



タツノコVS.CAPCOM

『タツノコVS.カプコン』
優勝者輩出店舗

ハイテクランド セガ アビオン（大阪府）



南海本線の難波駅おりてすぐ。入り口は二カ所。地下を含む計3階。

店舗自体は16年ほど前からある老舗のゲームセンター。2、3年ほど前に店舗の拡張を行ない、現在は計3フロアにて営業。地下1階には大型筐体が設置され、1階はプライズなどが広がり、2階には老舗ならではの数々のビデオゲームが並んでいる。『バーチャロン』があるのもこの2階。

ハイテクランド セガ アビオン
大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15　MMOビルB1F～2F
06-6645-7692　9:30～24:00
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

難波と日本橋の狭間、多種ゲームゲーセン



(上)ビデオゲームでは最新のものから、わりと古めのものまでさまざまなゲームを取りそろえる。(中)この界隈ではあまりない大型筐体も完備。(下)セガ直営店ということで当然『ボーダーブレイク』も多く設置されている。

南海本線の難波駅を降りてすぐと、絶好のロケーションを有する「ハイテクランド セガ アビオン」。オープン当初は難波の客層に合わせて営業してましたが、15年以上の年月を経て日本橋の客層にも合わせ、いわゆる「地域密着型店舗」として発展していったお店です。

ビデオゲームに関しては、セガ系列ということで『VF5R』は当然のこと、カプコン系の格ゲーも多く取りそろえている。『ガンガンNEXT』もロケテストが行なわれるなど人気を集めている。「昔からの常連さんにも、満足していただけるランナップになっていると思います。」

また、セガの新規タイトルの『ボーダーブレイク』も稼働当初から好調だという。

「アビオンでは、ビデオゲームを新旧とりそろえおります。さらに、カードゲームも多種多様なラインナップを用意しております。大阪、難波・日本橋界隈に来られた際はぜひお立寄りください。皆さまのご来店をお待ちしております。」



ハイテクセガアビオン
店長　荒木氏

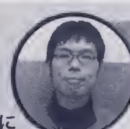
まだまだ『チャロン』です。



西の『バーチャロン』として有名な店舗。現在でも大会を開催しているという。

アビオン勤務9年になるベテランスタッフの中野氏にお話を伺った。『バーチャロン』はアビオン開店当時からの常連のお客様がいるくらい根強い人気があるという。店舗としても「5.66」の大会を12月初頭に予定しているという。詳しくは店内告知、店舗HPなどでご確認くださいとのこと。

スタッフ中野が語る 深イイ話



ある日『バトルギア』の調整にかかろうとして近づくと、筐体に一枚の紙がはってあったそうです。その中には「ハンドル効きの悪さを直して」とプレイヤーからの要望が。その要望通り調整をしておくと、後日筐体にまた紙がはってある。そこには一言「ありがとう」とあったそうです。



アビオン・心斎橋周辺 B級グルメ
●自由軒（ビック通り中）　名物カレー（¥650）　ライスとルーを炒めてその上に生卵をおとすカレー。卵を混ぜながら食べるのだが、ソースをかけて食べるとなお美味しい。開店前から行列ができるほどの人気店。ビックカメラの後ろ正面。

次回予告

連載最終回となる次回2月号では
『すごいアルカナハート2』優勝者輩出店舗「JOYPLAZA」
『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』優勝者輩出店舗「セガ三宮SANX」
を紹介の予定です。

乞うご期待!!

真夏の激闘をここに記す

闘劇'09 -SUPER BATTLE OPERA- THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT FINAL PLAYBACK

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

そう絶な生存競争を勝ち抜いたのは!?

各キャラの個性の強さ故に、相性差が激しい傾向にある本作。特に遠距離からの攻撃を得意とする"シューティングキャラ"に注目が集まったが、結果はいかに!?

新旧国内外のプレイヤーが入り乱れる激戦!

『ブレイブルー』は完全オリジナルの新作だけあって、ほかの格闘ゲームをやり込んできたプレイヤーだけでなく、新しい顔ぶれも数多く参戦していた。これまでも格闘ゲームはプレイしていたが本格的にやり込むのは『ブレイブルー』が初めて、というプレイヤーが見られ、今後の活躍にも期待できる印象を受けた。

また、過去の闘劇では苦戦していた海外勢が、予想以上の活躍を見せた点も見逃せない。特に台湾代表の「Azu」(ニュー)は「ハロウィン」(レイチェル)、香港代表の姜(ニュー)は「青肉」(レイチェル)という強豪プレイヤーを倒し、共に3回戦まで進出している。ネットワーク対戦が可能な家庭用が発売されていたとはいえ、この結果は見事なものだろう。

キャラの面では事前の予想通り、ニュー、アラクネ、レイチェルのいわゆる"三強"と呼ばれる3キャラが軸となって、壮絶な生存競争が展開された。その中でレイチェルは三強間での相性が強く出る形となり、苦手とするニューに食われ次々と姿を消していく。さらに、アラクネも同キャラ戦でのつぶし合いが多発したことで数を減らしていき、勝負の行方が分からない激戦となった。

三強か、ベテランか、職人か?

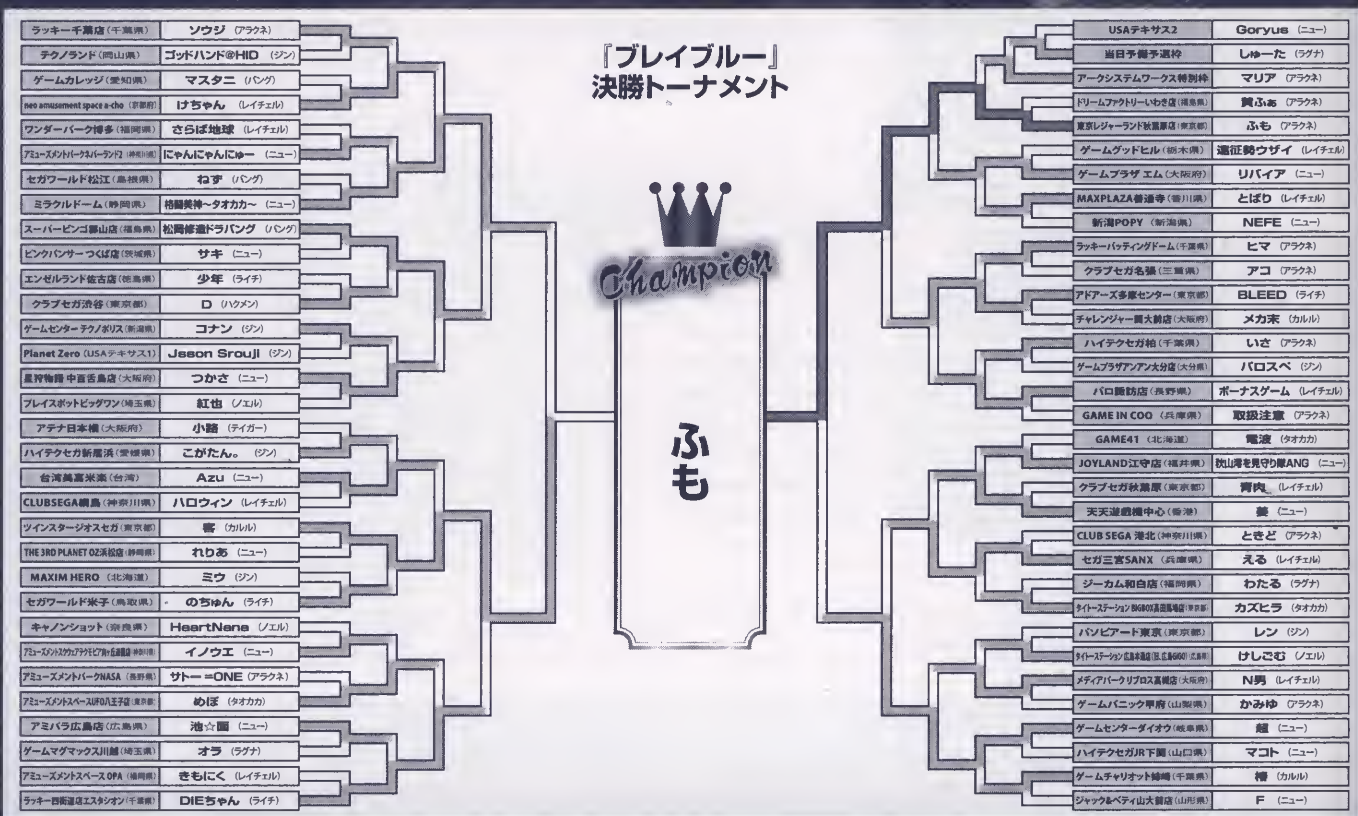
ベスト8に残ったのはニューが二人、アラクネが一人、レイチェルが二人と、"三強"は半分のみ。「DIEちゃん」「BLEED」のベテランプレイヤー二人がさすがの勝負強さを発揮すれば、カルル、バングという使用人口の少ないキャラを操るプレイヤーが職人芸を見せ付けるなど、壇上前後の闘いは好勝負の連発となった。

そんな中、ギリギリの闘いを制して決勝に勝ち進んだのは、アラクネ使いの「ふも」と、カルル使いの「客」。「ふも」はアークシステムワークス公式大会優勝の実績を持つ強豪プレイヤー、「客」はいわゆる"投げハメ"の熟練度が非常に高く、ワンチャンスで勝負を決める力を持っているため、緊張感あふれる闘いとなった。

最終的には「ふも」が勝利したのだが、そのほかの試合を含め、ぜひ付録DVDで確認してほしい。



一度とらえれば勝利が見えるカルルの"投げハメ"。いかに持ち込むかがウデの見せどころだ。



ふもこぼれ話 「ふも」氏は『ブレイブルー』と『GGXX ΛCORE』の2タイトルで闘劇'09FINALに出場しており、『ブレイブルー』よりも『GGXX ΛCORE』の方に力を入れていたとのこと。そして、「ふも」氏が『GGXX ΛCORE』をやり込んでいる間に力を付けたのが、次ページのコメントでも登場する「ソウジ」氏。稼働当初は「ふも」氏が教える立場だったが、気付いたら教わる立場になっていたとのことだ。

公式大会に続き二冠を達成!!

ふも 栄光への軌跡

（アラクネ）



昨年末に実施されたアークシステムワークス公式大会で優勝するなど、稼働初期から活躍していた「ふも」。闘劇覇者となるまでの各試合を、当人の談とともに振り返ってみよう。

1回戦 VS 黄ふぁ（アラクネ）

いきなり同キャラ戦のつぶし合いとなった「ふも」の闘劇FINAL初戦。対戦相手の「黄ふぁ」は、『GGXX ΛCORE』では黄色のファウスト使いとして知られているプレイヤーだ。試合内容は序盤こそ「黄ふぁ」がペースをつかむも、烙印状態での立ち回りで差を見せ付けた「ふも」が2ラウンド連取。両者共かなり早い時期に予選を通過しているが（「ふも」は4月4日、「黄ふぁ」は3月29日）、その後のやり込み具合が勝負を分ける結果となった。

試合を振り返って……

「黄ふぁ」さんは決勝直前までプレイしていなかったので、負けられない相手でした。ただ、逆に何をしてくるか分からない不気味さがあり、開幕読み負けた上にゼロベクトルの引きが悪く、かなりテンパりました。相手のゼロベクトルを自分のだと思って突っ込んでますし（笑）。後半に烙印状態に持ち込んでからは、いつもの立ち回りができたのが良かったですね。

2回戦 VS マリア（アラクネ）

1回戦に続いての同キャラ戦。相手の「マリア」は家庭用のネットワーク対戦で好成績を残し、アークシステムワークス特別枠の予選を勝ち上がってきたあなどれない存在。試合はやはり序盤にペースをつかまれるが、相手に烙印を付けてもあせって烙印ゲージを使い切ってしまう「マリア」に対し、「ふも」は烙印を付けた後、相手の動きを見て対応するスタイルで圧倒。2ラウンド目は相手にほぼ何もさせず、その実力を見せ付け勝ち上がった。

試合を振り返って……

相手の1回戦の対「しゅーた」（ラグナ）戦がぶっちゃけ「?」な闘い方だったので、先に烙印を付けられれば勝てると思っていました。開幕は1回戦とは逆に強気に出たんですが、これが裏目に。やっぱり大会では開幕様子見が安定ですね（笑）。ただ、烙印を付けられてもガードしていればしのげたので助かりました。後は同キャラ戦でのキャラ対策通りですね。

3回戦 VS リバイア（ニュー）

「ハロウィン」、「イノウエ」、「ソウジ」、「青肉」、「レン」といった有力プレイヤーが次々と姿を消していく中、3回戦に進んだ「ふも」の前には、相性の悪いニューが立ちふさがる。1ラウンド目は体力残りわずかの状態から空中PならばQ→しゃがみCラピッドキャンセルのキャラ対策を見せるが、その後の攻めを冷静にしのがれ逆転ならず。2～3ラウンド目もニューのペースで進むが、爆発力を生かしワンチャンスをものにした「ふも」が逆転で勝利した。

試合を振り返って……

この試合の前に、師匠と仰いでいるアラクネ使いの「ソウジ」さんが負けてしまって。自分以外で優勝するなら「ソウジ」さんだと思っていたのでショックでしたが、これで自分が勝つしかないと気合いが入りました。この日は1回戦からダイブキャンセルが全然成功せず、ニュー戦はダイブキャンセル無しではかなり厳しいんですが、キャラ対策で何とか勝てました。

準々決勝 VS BLEED（ライチ）

付録DVD収録

『ブレイブルー』で準々決勝進出を決めた後、続けて出場した『GGXX ΛCORE』では敗退してしまった「ふも」。『ブレイブルー』一本となり心機一転、壇上の初戦は『GGXX』シリーズではジョニー使いとして知られる「BLEED」との闘いに。「BLEED」の思い切った開幕の選択肢に対してことごとく読み負け、苦しい展開となる「ふも」だが、ここでも落ち着いてじっくり立ち回り、チャンスをものにしていく。そして、最後に勝利したのは「ふも」だった。

試合を振り返って……

同日決勝に出場していた『GGXX ΛCORE』の方は負けてしまったので、ベスト8以降は『ブレイブルー』に集中して緊張は解けていたんですが、開幕全部読み負けて画面端スタートだったのが厳しかったですね（笑）。ダイブキャンセルも成功してませんし。全体的に悪い流れだったんですが、落ち着いて画面を見つつじっくり闘えたのが良かったと思います。

準決勝 VS 超（ニュー）

付録DVD収録

「ふも」と地元を同じくするカルル使いの「客」が準決勝第一試合で勝利し、一足先に決勝へと進出。続く準決勝第二試合で「ふも」に対するは、関西の「超」ニュー。関東対関西、アラクネ対ニューという、地域的にもキャラ的にも面白いカードとなった。試合はキャラ相性通り優勢に「超」が優勢に進めるが、「ふも」もしゃがみCラピッドキャンセルを中心に対抗。かなり厳しい闘いとなったが、お互いにミスがある中、冷静に立ち回った「ふも」に軍配が上がる。

試合を振り返って……

関西勢がどのぐらいの実力を持っているか分からなかったので、逆に「ニューでしょ?」と割り切って闘いました。2ラウンド目序盤の空中投げは精神的にきましたが、落ち着いてキャラ対策を狙えたと思います。ただ、相手が暴れてこないのに気付けず暴れつぶしを狙い続けていたり、キャラ対策を失敗したりと厳しい闘いでした。相手のミスにも助けられましたね。

決勝 VS 客（カルル）

付録DVD収録

"三強"による決勝戦が予想されていた『ブレイブルー』闘劇'09FINALだが、相手は何と「客」操るカルル。基本的にはアラクネが有利といわれているが、カルルには投げハメによる一発があり、実際に事前の野試合では「客」が連勝していたとのこと。1ラウンド目はその投げハメが決まり「客」勝利かと思われたが、何とかバーストで脱出。2ラウンド目は手堅い立ち回りに徹した「ふも」が終始優勢に進め、『ブレイブルー』初代闘劇覇者の座に輝いた！

試合を振り返って……

闘劇前の野試合で、こちらの連続技をバーストで抜けつつ投げハメに持ち込むパターンで何度も負けたので、それだけはくらわないよう気を付けていました。1ラウンド目のバースト後に別のネタ（バックステップ狩り）をくらってしまいましたが、「客」さんがミスしてくれたので助かりました。ダイブキャンセルも成功し始め、落ち着いて闘えたのが勝因ですね。

ふもこぼれ話 家庭用の『ブレイブルー』を持っていなかった「ふも」氏は、「ソウジ」氏の家に行って家庭用で練習させてもらっていたとのこと。さらに、「ソウジ」氏のプレイ動画を頼み込んで見せてもらうなど、キャラ対策も「ソウジ」氏から学んでいったそうだ。その恩はいくら感謝しても足りないほどで、とにかく「ソウジお兄ちゃん、ありがとう!!」とのことだ。

真夏の激闘をここに記す

闘劇'09
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT
FINAL PLAYBACK

Fate/unlimited codes
フェイト/アンリミテッドコード

参加者全員が優勝候補!! 運命に愛されし者は……

クセの強いキャラクターが多い本作。「1発入れれば勝ちが見える」という激しいゲーム性だけに、緊張感あふれる闘いが多く見受けられた。

激戦必至のプレイヤー情勢

本作のプレイヤー情勢を地方ごとに分けて見ると、関東、関西、東海の各地区の強豪が並び立つ状態。プレイヤー情報の出回りが少ない地方のプレイヤーも要注意、さらに一発が怖いゲーム性も相まって「全員が優勝候補」という情勢に。

また、本作は新作ということもあって、ほかのゲームで実績を出しているプレイヤーたちの参加も多く見受けられた。『ギリティギア』、『メルティブラッド』シリーズ等での活躍で知られる東海の雄「kubo」(言峰)や、同じく『ギルティ〜』で活躍し、一時は「『Fate』を関東で最もやり込んでいる」と言われていた「mike」こと「たつみP」(凛)らは、同日に開催された『タツノコVS.カプコン』部門でも出場しており、多部門制覇の可能性も含めて注目を集めていた。



キャラクターでは、ランサーと並んで使用率が高かったバーサーカーが注目された。

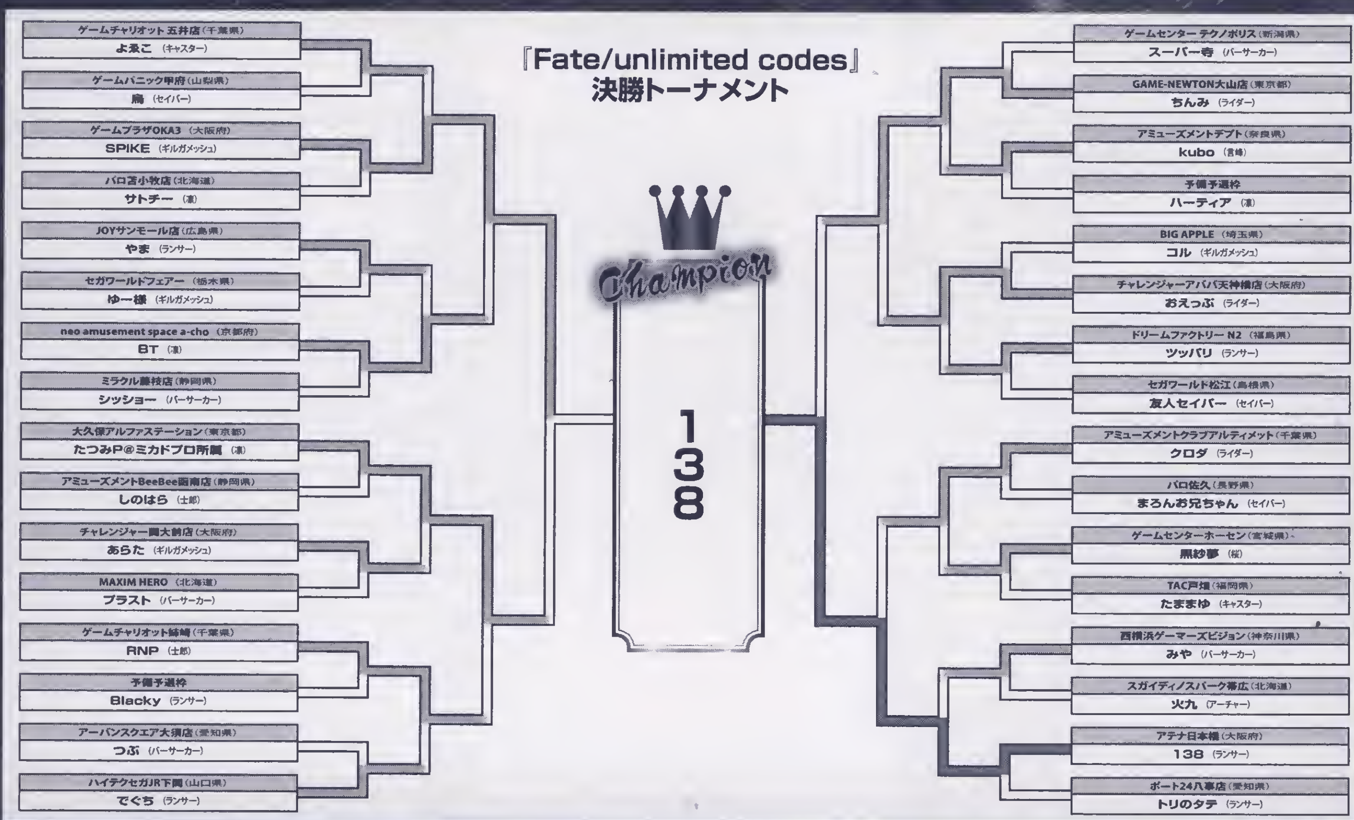
壇上は……夏のライダー祭!?

クセの強いゲーム性から、とにもかくにも強烈、一方的な試合展開になることが多い本作だけに、トーナメントが始まるや否や、波乱あふれる闘いが繰り広げられることに。起き攻めの魔術師「よゑこ」(キャスター)や先述の「kubo」のような強豪が、次々と姿を消していく。

ベスト16の試合が終わり、壇上(ベスト8)に残ったメンバー中、3人の使用キャラがライダーという意外な結果に。また重ねて意外なことに、最強の双璧と目されていたランサー、ギルガメッシュの使用者は各1名ずつしか残らなかった。

決勝戦に残ったのは、ライダー3人と同じトーナメントブロックに割り振られ、「クロダ」、「ちんみ」という強敵を打ち倒しつつ駆け上がってきた東海の「138」(ランサー)と、堅実な立ち回りで優勝候補の一角と目されていた「よゑこ」、「たつみP」らを見事封殺した関西の「SPIKE」の両雄。

研究量は全国でも有数と言われ、優れた観察能力を持つ「138」と、鉄壁の立ち回りを誇る「SPIKE」……。果たして闘いの末、最後に立っていたのは……! 試合の詳細が気になる人は、次ページの記事と付録DVDを疾くご覧あれ!



覚醒138こぼれ話

●**キャラ変更:** 優勝した「138」は元々アーチャーを使用しており、闘劇公式ガイドブックに載っているガード不能テクニックの開発などにも大きく貢献している。今回の闘劇では、予選開始当初はアーチャーで挑んでいたのだが、途中から使用キャラをランサーに変更。「最もアーチャーを知るプレイヤー」のキャラ変更に、驚くプレイヤーも多かったとか。

その栄冠を支えたのは多くの強敵（とも）！

138 栄光への軌跡

（ランサー）



アーチャーの性能を信じ、誰よりも深く研究を進めてきた男が、あえてキャラをランサーに変更して挑む……。負けることのできない闘いに身を投じた「138」の魂の軌跡を見よ！

1回戦 VS トリのタテ（ランサー）

1回戦の相手はトリのタテ。ランサー同士の対決となった。1発入れば気が抜けない同キャラ戦……かと思いきや、138は落ち着いた立ち回りでけん制や刺し返しからコンボを決めラウンドを先取。2ラウンド目、「138」は序盤から低空中レッド・ブランチ・ウルズを積極的に狙う。たびたびガードされてしまうものの、致命傷には至らず。中盤は一進一退の状況となるが、けん制の合間にしゃがみ弱（スライディング）からのコンボで決めて壁際まで運んだ「138」が、裏回りの起き攻めで勝利を決めた。

試合を振り返って……

トリのタテさんには悪いですが、1回戦突破は決まったと思っていました。試合内容では相手のクセを最初から最後までつき続け、最後は読み切ったダッシュリフレクトガードで勝ち。この試合内容よりも次の対戦相手のことを考えていました。（138・以下同）

2回戦 VS みや（バーサーカー）

今大会において、最初に決勝大会出場を決めた「おいおい」こと「みや」との勝負。高いコンボ精度を持つ両プレイヤー同士の対決だが、大会のプレッシャーからか、序盤はお互いコンボミスが目立つ内容に。1ラウンド目は「みや」が先取、2ラウンド目は「みや」が勢いに乗り、パーフェクトペースで試合を進めるが、「138」は魔力開放でコンボから脱出。大差のついた状況から驚異的な粘りを見せて取り戻す。3ラウンド目も泥仕合の様相を呈したが、最終的に勝利を手にしたのは「138」だった。

試合を振り返って……

自分の中で指で数えられるるくらいしかいない「本当に当たりたくない人」で、当たった瞬間「闘劇終わった！」と思いました。実際流れはどうみても負け試合。しかし、負けそうになるたびに起きる奇跡の数々。よく分からないまま、なぜか最後は俺のランサーが立ってました。
そんな僕が「みや」さんへ送る一言。『ざまあみろ＾＾』

3回戦 VS クロダ（ライダー）

付録DVD収録

独自のプレイスタイルで、「ちんみ」と並び"千葉の2大ライダー"と称される「クロダ」との闘い。1ラウンド目はクロダに得意の起き攻めをさせないまま、「138」が先取。2ラウンド目、「138」の出方を見つつ、攻勢をかけるタイミングをうかがう「クロダ」は、中レッド・ブランチ・ウルズの空振りに、投げからのコンボを決めて一気に得意の展開に持ち込もうとする。……が、ここで「138」は起き攻めループを1点読みで脱出。もう2度とチャンスは渡さない、と言わんばかりの猛攻で「クロダ」を圧殺した。

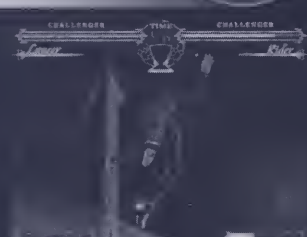
試合を振り返って……

選手待機場にてクロダに敗れていた「まろん」さんが「一生投げられた」と言っていたので、起き攻めされたら全部バックステップ＞投げと決めてました。情報どおりの投げを抜けた時、完全に勝ちのビジョンが浮かびました。相手がヒヨれば勝ちと思ってます。

準決勝 VS ちんみ（ライダー）

付録DVD収録

準決勝の相手は、これまで落ち着いた立ち回りと高いコンボ精度を武器に勝ち上がってきた「ちんみ」。まずは奇襲で相手のペースを乱した「138」がラウンドを先取する。2ラウンド目は落ち着きを取り戻した「ちんみ」が取り返す。最終ラウンドは、序盤に低空中レッド・ブランチ・ウルズヒットで主導権を握った「138」が、「ちんみ」に反撃の糸目を与えないまま押し切り、パーフェクトで勝利。



開幕直後、ハイジャンプでかき回した直後に、刺し穿つ死棘の槍を繰り出す「138」。このような思い切った奇襲ができるところが、彼の強みと言えるだろう。また、DVDの映像では、しゃがみ大の振り方にも注目してみてほしい。

試合を振り返って……

「初対戦の相手だったので、いつも野試合でやっている滅茶苦茶な展開にすれば勝てると信じていました。ちなみにコンパネの選択で1P側を取ったのは、中段始動のコンボが1P側の方が得意だから。しかし開幕にハイジャンプで裏回り……。何を考えてたんだろう、俺。

決勝 VS SPIKE（ギルガメッシュ）

付録DVD収録

決勝戦の相手は、ギルガメッシュの強い部分を使いこなし堅実に勝ち上がってきた「SPIKE」。1ラウンド目は相手のスキにコンボを決めた「138」に軍配が上がる。2ラウンド目は、開幕にバックステップしようとした「SPIKE」にレッド・ブランチ・エイワズがヒット。そこからのコンボで大ダメージを与えた「138」は、低空中レッド・ブランチ・ウルズを差し込み「SPIKE」を撃破！　栄冠を手にした。



決勝戦は終始「138」が主導権を握る展開となった。ランサーと並ぶ強キャラとされるギルガメシュには対しては、まったく苦手意識は無いらしく、緩急使い分けた技選択で、相手の強い部分を使わせないまま一気に押し切った。

試合を振り返って……

まず壇上に立った時の感想、「あ、優勝した」。ランサーにキャラ変えしてから負け越すギルガメッシュ使いは1人もいないので、いつもどおりプレイ、いつも通りの展開、結果だと思います。勝った瞬間、「火九」さんが観客席のバリケードを破壊（編集部注：壊れてはいません）して来てくれました。どうブーイングされるのかと心待ちにしていたら、皆すごく祝福してくれて、思わず泣いてしまいました。泣き顔は我ながら気持ち悪いんで見ないで下さいorz

英霊138こぼれ話

●優勝、その後……：上記のコメント群の通り、ヒールな言動が多い「138」。優勝後、バックステージでインタビューをした際、「この優勝を喜んでくれているFateプレイヤーに言いたいことは？」と質問したところ、答えは「これまで僕のサンドバッグになってくれてありがとう！」だった。ちなみにその後、彼自身が優勝を祝ってくれる仲間たちにもみくちゃにされ、サンドバッグ状態になっていたとかいなかったとか。

ANA 12
2009 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

KOF2002UM ARCADIA CUP
SNKプレイモア×アルカディア共同イベント アルカディアカップ開催せまる!!

SNKプレイモア>http://game.snkplaymore.co.jp/
アルカディア>http://www.arcadiamagazine.com/

大変永らくお待たせいたしました。発表から悠に3カ月目にして今回イベント直前情報となります。イベント概要は右囲み内の通り。当日は『KOF2002UM』の開発スタッフを招いてのトークタイムも開催。開発秘話やこぼれ話が聞けるかもしれません。さらに豪華ゲスト陣として京役の野中 政宏さん、庵役の安井 邦彦さん、アテナ役の池澤 春菜さんによるトークショーまで開催。当日はぜひ会場へお越しください。

P45「ネオジオランド」にてさらなる詳細があります。

イベント概要

名称
「KOF2002UM ARCADIA CUP」

日時
12月5日(土)
12時開場、13時開演予定

会場
エンターブレイン イベントホール「WinPa」
各HPにて案内もしております。

スコアラーを招いての大会やZUNTATAライブなど 『ダライアスバースト』発売記念イベント開催!!

http://www.taito.co.jp/csm/dariusburst/

名作STG「ダライアス」シリーズの新作発売を記念して一夜限りのスペシャルイベントの開催が決定!! 当日は有名スコアラーを招いての大会、さらにZUNTATAのライブなどさまざまな内容にて開催。イベントの詳細はアルカディアブログ内にて近日発表予定です。

イベント概要

名称
「ダライアスイベント(仮)」

日時
12月23日(火)
時間未定

会場
エンターブレイン イベントホール「WinPa」

※イベントの内容はアナウンス無しに変更になる場合もあります。

新たなる『ダライアス』



12月24日に発売が決定した『ダライアスバースト』。ソフトの詳細は右ページにて。

アルカディアブログ おかげさまで好評アップ中です。

11月に入り、あらたにArticle(Web記事)が加わったアルカディアブログ。みなさまのおかげで、着実にページビューを上げております。今後もさらなる展開を進行中です。

アミューズメントスポット情報

ナムコ・ナンジャタウン情報 (東京・池袋)

新アトラクション「ご当地すごろく じゃらんツアーズ」は「日本国内の観光名所」をバーチャルトラベル(仮想旅行)するバーチャルトラベルアトラクションです。現在絶賛稼働中!



「すごろくマシンどんぶら号」に乗り、ご当地クイズやご当地ゲームに挑戦しながら日本国内津々浦々を旅しよう!

ナンジャタウンパスポート/5組10名様

東京ジョイポリス情報 (東京・お台場)

セガの人気キャラクター「ソニック」のコワくて楽しいショートストーリーが3D映像アトラクションで登場! スピーディーな映像とオリジナルストーリーで展開。現在絶賛稼働中です!



旅の途中、偶然立寄った古びた洋館にて、ソニックとチップを待ち受けているものとは!?

東京ジョイポリスパスポート/5組10名様

てあたりしだいゲームリスト

●2009年12月稼働予定		
シャイニング・フォース クロス	セガ	ネットワーク協力型アクションRPG
デカリス®テトリス	セガ	パズルゲーム
●今冬稼働予定		
KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	正闘派シューティング
アルカナハート3	エクサム	ハートフル2D対戦アクション
天下一将棋会	KONAMI	オライン対戦将棋ゲーム
太鼓の達人13	バンダイナムコゲームス	和太鼓リズムゲーム
●来春稼働予定		
デッドストームパイレーツ	バンダイナムコゲームス	ライド型2人協力ガンゲーム
●稼働日未定タイトル		
[NEW]クイズマジックアカデミー7	KONAMI	クイズゲーム
[NEW]ニトロプラス対戦格闘(仮)	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘
バラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄 IGS	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
pop'n music 18 せんごく列伝	KONAMI	音楽シミュレーションゲーム
メタルギア アーケード	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズルゲーム
exception	SUCCESS	シューティング
Project DIVA ARCADE(仮称)	セガ	リズムゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
超・ちゃぶ台返し	タイトー	ちゃぶ台アクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘

ANA商品紹介（12月発売予定商品）



© 創通・サンライズ　© 創通・サンライズ・毎日放送

GAME　PRESENT 1名様

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS (PSP)

ユニコーンガンダムなど新規MSを加え圧倒的スケールにて登場!!　新要素「NEXT-PLUS」モードも追加されているぞ!

商品概要

メーカー	バンダイナムコゲームス
発売日	2009年12月2日予定
価格	6,279円（税込）



©SNK PLAYMORE
※「サムライスピリッツ」は㈱ SNK プレイモアの登録商標です。

GAME　PRESENT 3名様

サムライスピリッツ閃 (Xbox360)

3D要素を加え新たに生まれ変わった『サムスピ』がXbox360に登場!　Xbox LIVEによるオンライン対戦が可能です!!

商品概要

メーカー	SNKプレイモア
発売日	2009年12月10日予定
価格	7,140円（税込）

5名様 PRESENT　GAME

ダライアスバースト (PSP)

『Gダライアス』から悠に12年ぶりとなる新生「ダライアス」がPSPにて登場!!　なおエビテン限定セットとしてDXパックもあります。

商品概要

メーカー	タイトー
発売日	2009年12月24日予定
価格	5,040円（税込）



© TAITO CORP,1986,2009

エビテン『ダライアスバースト』DX パック特設サイト> http://ebten.jp/ar/p/7015009110901/?aid=ary

各1名様 PRESENT　GAME

※プレゼントはケイブ特製Tシャツになります。

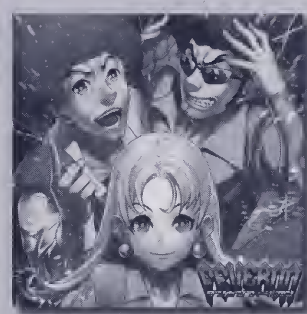
弾銃フィーバロン

対応機種：FOMA903、703シリーズ以降（一部機種を除く）

アーケード縦STG「弾銃フィーバロン」が移植アプリとして登場だ!　ケイブグッズが当たるスコアイベントも随時開催!

商品概要

メーカー	ケイブ
配信開始日	配信中
価格	月額315円（税込み）



©1998/2009 CAVE CO., LTD.



© 窪岡俊之　©NBGI

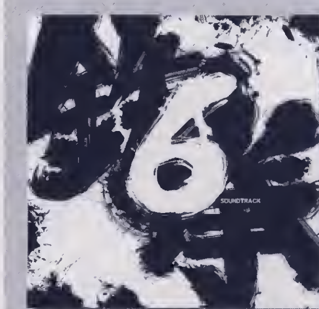
CD　1名様 PRESENT

THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 03 日高愛

DREAM SYMPHONYシリーズ三人目の登場は日高愛。今回も初回封入特典として「ヴァイスシュヴァルツ」のPRカード付きです!

商品概要

レーベル	コロムビアミュージックエンタテインメント
発売日	2009年12月2日予定
価格	1,890円（税込）



©NBGI
(P)2009 NBGI, Licensed to SuperSweep co,ltd.

CD　1名様 PRESENT

鉄拳6　サウンドトラック

両家庭用のBGM完全収録に加え、初回生産分には限定特典として『秘蔵映像＋5.1chサウンドトラック』DVDがついてきます。

商品概要

レーベル	SweepRecord
発売日	2009年12月9日予定
価格	3,675円（税込）

2名様 PRESENT　CD

ブレイブルー ドラマCD ぶるどら りべるつぅ

前作同様、ラグナたちお馴染みのキャラが繰り広げるドタバタコメディー。家庭用からの新キャラも登場してパワーアップ!

商品概要

レーベル	ティームエンタテインメント
発売日	2009年12月09日予定
価格	3,150円（税込）



©ARCSYSTEM WORK

2名様 PRESENT　CD

BLAZBLUE SONG ACCORD　#1 with　CONTINUUM SHIFT

今井麻美、植田佳奈、たかはし智秋が歌い、さらにニコニコ動画の歌ってみたで話題になった「烈風」をシシガミ＝バング役の小山剛志自ら熱唱!!

商品概要

レーベル	ティームエンタテインメント
発売日	2009年12月23日予定
価格	3,150円（税込）



©ARCSYSTEM WORK



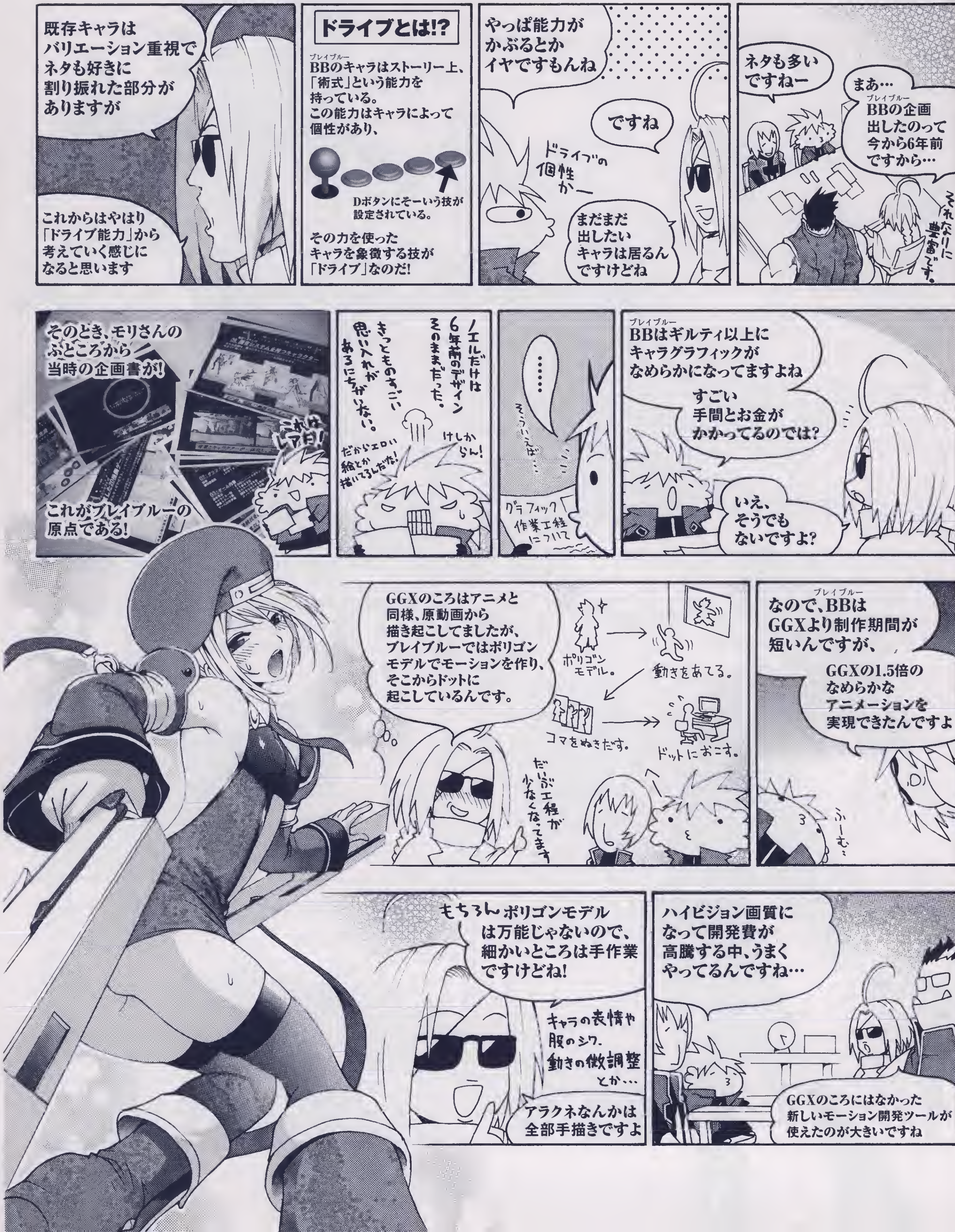
インタビュー こぼれ話

Q.ハクメンが100%の状態だったら、どんだけ強いんですか？ カグツチがやばいくらいですか？ モリさん:カグツチどころじゃないですよ。地球がやばいです!

Q.ジェネシックエメラルドテイガーバスターを決めた後、相手が逆側に行くのは何とかならないんですか？ モリさん:無理です(笑)。



え？　完全見直しですか？
…普通、続編といえば
そんなに既存キャラ
いじらないっスよね？
いやー、ハイビジョンの
画面比率(約16:9)を
なめてました…
画面の広さの関係で、
シューティングキャラが強く
なっていた面がありましたので、
まず意識
したのは…
テイガーさーん！
「接触を多く
すること」です！
ガシッ
そして、スタッフに
全キャラについて
「モーション追加の要望」や
「反省点」などを挙げて
もらい、その中からいい案を
反映していきました。
少しでも疑問が出た部分は
納得いくまで作り込んだ
結果…
よりキャラの
コンセプトを
はっきりさせた性能に
昇華することが
できました！
前作をやり込んだ人ほど、
かなり変わっていることを
実感できると思います！
へー…
こだわって
るんですね
特に、アラクネやノエルなんかは
理想に近づきました！
ツバキ＝ヤヨイ
自身を強化しつつ闘う
連続技気持ちよすキャラ
新キャラについて。
本気で
作ってますから！
ズイー
この新キャラ
二人なんですが…
えーと。
はい。
採用の
経緯を
教えて
ください
いててて…
ネタとかどうやって
決めてるのかなーと思って
ハザマ
ワイヤーアクションで
縦横無尽に立ち回るキャラ。
モリさん超オススメ！
キャラのネタは
先に作ってあったのか？
ストーリーに沿って
作り出したのか…？
デザインのやり方は？
動きのネタが先？
見た目のネタが先？
オイラも職業柄
キャラデザインとか
よくしてるんで…
気になるなあ。
ハザマは人気が高かった
家庭用でのデザインを踏襲し、
「画面の広さを生かして
動き回るキャラを作りたい！」
という思いから能力を
設定しました
ツバキの方は
ストーリーが大きく
関わっていて
ほほう…
「ジンやノエルには敵わない
と思っており、自身を"強化"
して闘う」という設定に
そってデザインしてます


既存キャラはバリエーション重視でネタも好きに割り振れた部分がありますが
これからはやはり「ドライブ能力」から考えていく感じになると思います
ドライブとは!?
BBのキャラはストーリー上、「術式」という能力を持っている。この能力はキャラによって個性があり、
Dボタンにそーいう技が設定されている。
その力を使ったキャラを象徴する技が「ドライブ」なのだ!
やっぱ能力がかぶるとかイヤですもんね
ですね
ドライブの個性かー
まだまだ出したいキャラは居るんですけどね
ネタも多いですねー
まあ… BBの企画出したのって今から6年前ですから…
それなりに豊富です。
そのとき、モリさんのふところから当時の企画書が!
これがブレイブルーの原点である!
ノエルだけは6年前のデザインそのままだった。きっとものすごい思い入れがあるにちがいない。
けしからん!
だからエロい絵とか描いてるんだな!
……
そういえば…
グラフィック作業工程について
BBはギルティ以上にキャラグラフィックがなめらかになってますよね
すごい手間とお金がかかってるのでは?
いえ、そうでもないですよ?
GGXのころはアニメと同様、原動画から描き起こしてましたが、ブレイブルーではポリゴンモデルでモーションを作り、そこからドットに起こしているんです。
ポリゴンモデル。
動きをあてる。
コマをぬきだす。
ドットにおこす。
だいぶ工程が少なくなってます
なので、BBはGGXより制作期間が短いんですが、
GGXの1.5倍のなめらかなアニメーションを実現できたんですよ
ふーむ…
もちろんポリゴンモデルは万能じゃないので、細かいところは手作業ですけどね!
キャラの表情や服のシワ、動きの微調整とか…
アラクネなんかは全部手描きですよ
ハイビジョン画質になって開発費が高騰する中、うまくやってるんですね…
GGXのころにはなかった新しいモーション開発ツールが使えたのが大きいですね



インタビューこぼれ話
Q.ラグナの力は蒼の力なのか闇の力なのか、どちらなんでしょうか? モリさん:「コンティニュアム・シフト」をプレイしていただければ分かります!
Q.えー、ぶっちゃけライチは何歳なんですか? モリさん:うーん、二十は超えているとだけは言えますが……、「皆さんが思ってるより、結構若い!」ですね(笑)。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第7回

弊誌Geek編集長のコラム。今回は、最近また話題にのぼることが多い電子書籍に関する話題。「ΣBook、LIBRIeそしてWords Gearよ、本当に夢をありがとうございました」とのこと。

電子書籍の黒船来訪！

（今度こそ電子書籍市場は立ち上がるか？）

ついにAmazon.com肝入りの電子書籍ビュワーKindleの、国内向けの販売が始まりました。iPhone向けには、電通が仕掛ける「MAGASTORE」が展開を開始。リブリカはWii、PSP向けコミック配信を始めと、最近何かと騒がしいのが電子書籍界隈です。

日本雑誌協会もまた、デジタル配信プラットフォームの策定へ向け、動き始めました。

弊誌は今、紙を主体とした事業形態を取っていますが、次なる表現の場としての電子書籍には興味津々です。ぜひ、電子書籍にも取り組んでいきたいものです。

電子書籍であれば、発売までの期間が短くなり、またバージョンアップができることから、これまでできなかった展開ができるようになるでしょうし、書籍内を検索できれば、利便性が高まります。プラットフォームによっては、新しい表現に挑戦できます。

バージョンアップが多いタイトルのムック発売を見送ったことがありますが、そうしたタイトルに道が開けることにもなるでしょう。

しかし、電子書籍の販売を考える上で問題になるのが、読者の母数です。読んでもらうには様々な前提条件をクリアしてもらう必要があるため、通常の書籍と比較して、桁違いに少ない読者しか獲得できないからです。

従って、現在電子書籍のために、本を作り下ろせる状況ではないのです。

そんな状況を直接的、間接的に打破してくれそうなのがKindleです。Kindleは無線通信機能を内蔵しており、本国アメリカでは別途契約したり、通信費を払ったりする必要無く、サービス圏内であれば、いつでもどこでも本が買えるようになっています。

この利便性を武器に、過去の電子書籍端末が踏んだ轍を踏み越えて、爆発的に普及するのではないかと見ています。

音楽業界においては、どんどん利便性が高くなる方向でメディアの移行が進んでいます。出版業界においても、求められているのはそこでしょう。

日本国内で同等のサービスが提供できるかどうかは今後のAmazon.co.jp側の頑張り次第だといえますが、もし実現したら、iPodをめぐって起きた音楽プレイヤーの主役交代劇と同じようなことが、出版の世界でも起きるかもしれません。

Kindleに対抗できる日本発のプラットフォームを作れるのは、残念ながら出版業界でも家電業界でもなく、ゲーム業界でしょう。莫大なユーザー数を擁するゲーム機が電子書籍方面に舵取りを始めたら、ダイナミックな業界構造の変革が起こる可能性があります。最終的にKindleが覇権を握るかどうかは予断を許しませんが、少なくとも電子書籍普及への時計を早回ししたといえそうです。

電子書籍の持つ特性は作り手としても魅力的で、弊誌でも来るべき電子書籍時代へ向けて、近いうちに電子書籍展開の試行を開始したいと考えています。

杉田 哲朗

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。電子書籍に対する興味は人一倍あり、過去出た端末を入手しては失敗してきた新し物買いの銭失い系編集長。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON ー奥付ー

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●いよいよ今年も残りわずか。ここへ来て新作がボコボコと稼動をして賑わい、ボーダーブレイクも盛り上がってきてますが、年明けからがヤバいですね。何をやるか悩むレベル。KOF15周年に引き続き、ネオジオが20周年を迎える来年には、趣向を変えて何かやっていきたいものです。(杉田)

●杏野はるなさんと閃屋さんの女性対談に同行させていただきましたが、お二人とも本当にゲームが好きなんだなというのが伝わってきました。女性プレイヤーが少ないと言われますが、潜在的なプレイヤーは多いと思う。女性プレイヤーだけの闘劇とかをやってみたいなあ……。(尾崎)

●12月は編集部関連のイベントが盛りだくさん。5日は『KOF2002UM』の大会、23日は『ダライアスバースト』ファン感謝イベントを編集部のあるビルの2F・イベントスペース「WinPa」で開催します。興味がある人は参加してみてください。また、スクエニさんと協力して『LoVⅡ』の全国マッチイベントもやってます。(霜田)

●「ブレイブルー コンティニュアム・シフト」がついに稼働。ヒットを予感させる快作だし、これを機にアーケードが盛り上がってほしいと切に思います。余談ですが前作も今作も稼働日が11月20日で、ギルティのカイ=キスクの誕生日も同じ。ついでに俺の誕生日も。縁を感じます(笑)。(パチ)

●『シャイニング・フォース クロス』がいよいよ稼働! 『QoD』勢としては、今回もアイテムのヒキに一喜一憂するのかと今からドキワク。シナリオモードも結構作り込まれているし、これは長く遊べそう。冬はバス釣りがオフシーズンなんでゲームしまくるぜ! (1050年地下行きのitakyo)

●『BBCS』がついに稼働。もうプレイしたでしょうか? システムからガラリと変わっているので、前作のプレイヤーは最初戸惑うと思います(自分も戸惑いました)。逆に今回がブレイブルー初プレイってほうが、すんなり入れるかも? 新規のプレイヤーは今がチャンスですよ。(KYO)

●今回は『ブレイブルー コンティニアム・シフト』の稼働に合わせ、開発者インタビューを漫画にしてみました。文字だけよりかなり読みやすいかと思うのですが、いかがでしょうか? アンケートハガキなどで、感想や漫画で読んでみたい内容など送っていただけるとうれしいです。(河野)

●『萌え魂』が『とらドラ!』のヤス先生入魂の作品ということで、何度も凝視して高まってたら、某コーナーにノエル=よる(あさヴァー)ミリオンとかいう謎の生命体が登場してしまった! 合成写真なのかそうじゃないのか、真実は永遠に闇の中。覇智神萬駆の陰謀恐るべし! (よるよる)

●何気に気になる「ゲッテンカ」。最近「ガンバライド」や「DQMBII」などキッズカードづいているのにまたかとか思うが、まぁ、"体は大人、頭は子供"だから問題無いかとも思ったりもする。ただ問題は学生時代は世界史専攻だったため戦国武将にイマイチうといこと。戦国武将ってたしか教科書の中じゃ、空飛んだり、「Here We Go!」とか叫んだり、ビーム出したり、ロボットだったりはしなかったですよね。(高瀬)

●トゥットゥルー♪(挨拶)今回も、「LoVⅡ」の記事を担当させていただきました。この号が発売されているころにも、ファミ通の特設ルームでプレイをしていると思うので、マッチングした人も居るかもしれませんね。もしマッチングしたら、手加減してくださいねっ! (笑)。(age)

●今年も残すところあと一カ月。だいぶ寒い日が多くなり、冬の到来を思わざるを得ない毎日。でも、いろいろアーケードでは新作が出ていますし、ゲームセンターではアツイ冬になりそうな予感? 当分はせわしなくゲームセンターに足を運びそうです。(井川)

●最近ボードゲーム大会に参加し、相手の生の声や表情がその場にある、アナログ対戦の面白さを再確認。昨今は通信対戦が普及しましたが、対戦格ゲーなどで味わえるこのアナログ臨場感は、後世に残したい宝です! 『ボダブレ』にボイスチャットとライブカメラ導入を、ぜひぜひ。(ちくわ)

●以前は自分のことを「ゲーム自体はどうでも良いけど、ゲームセンターは好き」な人間だと思っていたのだけど、最近、意外と自分がゲーム好きだったことに気がついた。少なくとも「自分の好きなゲームに対してテキトーなことを言われるとイライラする」程度にはゲーム好きらしい。(松浦)

●今月は行脚について書きましたがⅡDXに限らずゲーセン巡りはお店の色が見えて面白いっす。さて、最近はまだまだ忙しいもんでゆっくりしてる暇があまりなす! 俺この地獄が終わったら行脚と称してグルメ旅行に行ってSIRIUSで遊びまくるんだ! と、何とかフラグを立てて頑張ります。(ハナダ)

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　高瀬 康次／井川 史也／松浦 恵介／尾崎 貴也
■編集協力(五十音順)　age／杏野はるな／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／KYO／極限堂／ケンちゃん／C・LAN(トリスター)／田渕健康(トリスター)／伝説のオタク／はなだ／パチ／ブンブン丸／凡／モリカワ／矢永／よるよる／繚哦
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井神／倉持結香／葉生田采丸／ヤス
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

月刊アルカディア1月号[No.116]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.116
第11巻 第1号 通巻第116号 平成22年1月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11447-01
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

to the reader

NOTICE ー次号予告ー

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

アルカナハート3
シャイニングフォース クロス
ほか数タイトルを特集予定!

特別付録

闘劇DVD第4弾! 名勝負を見届けろ!
付録DVD　闘劇'09 FINAL Vol.4
・GUILTY GEAR XX ΛCORE
・すっごい!アルカナハート2

NEXT NUMBER 2010年2月号は

2009年12月26日(土)発売予定
価格1,150円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com) http://www.arcadiamagazine.com/
BlogURL (ARCADIAブログ アーケード魂) http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

CONTRIBUTE ー投稿ー

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
3月号(2009年1月30日発売)への投稿もよろしくお願い致します!
4月号(2009年2月28日発売)への投稿もよろしくお願い致します!

各コーナーへの投稿締め切り
3月号／12月16日(水)必着
4月号／1月15日(金)必着
5月号／2月15日(月)必着

ARCADIA No.116

アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事			理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事			理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由[　　　　　　　　　　　　　　　　]

Q5. 今後どういった動画を見たいですか?

A5-1.見たいゲームジャンル（一つだけ選択）［□格ゲー　□カード　□音ゲー　□シューティング　□レゲー　□その他（　　　　　　　　）□見たくない］

A5-2.見たいコンテンツ（三つまで選択可）［□有名プレイヤーの対戦動画　□コンボ集　□チュートリアル　□攻略　□大会　□超絶プレイ　□OP映像　□PV／トレーラー　□インタビュー□お笑い　□ネタ　□萌え　□その他（　　　　　　　　）］

Q6. 今回の付録DVDの感想をお聞かせください。

A6.□満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由[　　　　　　　　　　　　　　　　]

Q7. ゲーセンに行く頻度と一回あたりの利用金額を教えてください。

A7.□月に1回程度　□週に1回程度　□2〜3日に1回程度　□毎日　□行かなくなった

1回あたりの利用金額〔　　　　　　円〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　　〕ページ 〔　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　〕都 道 府 県　P.N〔　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払郵便

麹町支店承認

9712

差出有効期限
平成23年1月
31日まで
（郵便切手不要）

郵 便 は が き

102-8790

483

（受取人）

(株)エンターブレイン

東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.116 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	職 業	プレゼント番 号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦 年 月 日	電話 （ ）			
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区				

※プレゼント番号は P003 参照

Q9. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A9. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔 〕

Q10. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A10.

Q11. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A11. □Wii □ニンテンドーDS（Lite、i 含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか〔 〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q12. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A12. □YES □NO
最近購入したタイトル〔 〕

enterbrain

WORLD CLUB
Champion Football™
Intercontinental Clubs 2008-2009

WCCF IC 2008-2009
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009
yearbook

全選手カードを網羅 最速選手名鑑登場！



エンターブレインムック

WCCF IC 2008-2009 yearbook

2009年11月30日発売　定価：1,890円［税込］

eb! enterbrain
発行：エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町 6-1　TEL.0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング
エンターブレイン総合サイト：http://www.enterbrain.co.jp　通販サイト ebten - エビテン -：http://ebten.jp/eb-store


闘劇'09
FINAL
enterbrain
ARCADIA
NTSC
4:3
DVD VIDEO
約110分／COLOR／MPEG2／レンタル禁止
DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ　複製不能
PRESSED IN TAIWAN
©2009 ENTERBRAIN, INC
闘劇'09 月刊アルカディア特別付録DVD Vol.3
BLAZBLUE
Fate/unlimited codes



アーケードゲーム情報専門誌
月刊アルカディア
ARCADIA 2010 Jan. No.116
平成22年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第11巻第1号 通巻116号 発行人／浜村弘一 編集人／青柳昌行
発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
enterbrain
特別価格1,150円 本体1,095円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-01

4910114470100
01095